CONEXION
EDITO POSTER
Nº 307
$35.00MX
$3.75USD
Google play
App Store
307
$35.00MX/$3.75USD
7 509761 103782
facebook
KANTAI COLLECTION
ENTRE BARCOS DE GUERRA Y CHICAS MOE
RIE KUGIMIYA
LA REINA TSUNDERE
CUTE HIGH EARTH DEFENSE CLUB LOVE!
CHICOS MÁGICOS A LA DEFENSA DEL MUNDO

CONEXIÓN MANGA

DIRECTORIO

JUAN ANTONIO
FLORES VALDOVINOS
EDITOR RESPONSABLE

J. A. DÁVALOS Q.
EDITOR JUNIOR

Alex B.
Arturo Vázquez "Lobo"
Arthur Wolf
Chibi-Chío
Izzaki
Judith D.
Paulina Olvera
Zorro de Seda
Nozomu Rodríguez
Goji & Angel Princess
COLABORADORES

JULIO A. AMADOR SARABIA
DIRECCIÓN DE ARTE

KAREN MARTÍNEZ BURGOS
DISEÑO GRÁFICO

J. A. DÁVALOS Q.
KAREN MARTÍNEZ BURGOS
CALIDAD DIGITAL

YANAI GONZÁLEZ NÚÑEZ
CORRECCIÓN DE ESTILO

DIRECTORIO EDITORIAL

JUAN ANTONIO
FLORES VALDOVINOS
DIRECCIÓN GENERAL

CLAUDIA FLORES V.
ADMINISTRACIÓN

ADRIANA VILLALOBOS
OPERACIONES

ADRIANA VÁZQUEZ
CIRCULACIÓN

SERVICIOS

VENTAS DE PUBLICIDAD
1323-0100 ext. 103

¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?
Marca al 1323-0100
ext. 111 ó 50059586
con Rafael Esquivel G.

ESTA REVISTA ES MARCA REGISTRADA ANTE EL INSTITUTO MEXICANO DE LA PROPIEDAD INDUSTRIAL CERTIFICADO No. 896649

ILUSTRACIÓN
EDGAR MANJARREZ

RECUERDA QUE PUEDES DISFRUTAR DE *CONEXIÓN MANGA* EN SU VERSIÓN DIGITAL.

ANDROID APP ON Google play
Available on the App Store

Diviértete y aprovecha todo el contenido multimedia, música, video e interactividad que sólo nuestra revista digital te ofrece. Un nuevo universo del anime y el manga te espera. ¡No te quedes fuera! Descarga nuestra aplicación en App Store y Google play.

Conexión Manga Digital, la nueva era animada al alcance de tu mano.

EDITORIAL

Contrario a lo que se piensa, los procesos más importantes que conllevan a la creación de un anime, no son aquéllos que engloban su producción, ya que toda la magia que hay detrás de los animadores, coloristas, guionistas, diseñadores de personajes y demás, ocultan una parte casi imperceptible para la mayoría de los fans, y ese aspecto no es otro que el "económico". Este proceso comprende aspectos como la adquisición de derechos (regalías), obtención de patrocinio, análisis de mercado, búsqueda de inversionistas, etc.; están enfocados 100% en el dinero, un punto que si bien siempre está oculto a la vista del consumidor final, es a su vez, tanto un motor para la creación de una serie o película animada, como un tremendo muro creativo, ya que los intereses económicos tienden a anteponerse a la creatividad. A pesar de que la animación japonesa ofrece una calidad que muchas veces supera a su contraparte americana, ya sea por su calidad visual o dedicación en sus historias, muchas veces olvidamos que el anime es un producto, y su principal fin, además de entretener, es generar dinero, y el producto final tiende a ser lo más comercial posible, sin que el televidente llegue siquiera a conocer cómo era la visión original del autor. Hay que entender que una casa productora –o editorial, en el caso de los mangas–, pone su confianza y "su dinero" en manos del autor o director, misma que debe verse reflejada en altos dividendos, razón por la que muchos creativos están tomando un camino más flexible, el de los estudios indie.

Esta peculiar editorial nace de dos grandes inquietudes que nuestros lectores nos han planteado insistentemente: ¿qué hay detrás de la creación de un anime?, y ¿cuál es la situación del medio indie relacionado al anime? Es por esto que en futuros números comenzaremos una serie de reportajes y secciones nuevas, en donde nos adentraremos en esta compleja industria, al tiempo que conoceremos los proyectos independientes, tanto nacionales como extranjeros, que están haciendo eco en este universo tan vasto de la animación y el cómic.

CONTENIDO

PORTADA
50| CUTE HIGH EARTH DEFENSE CLUB LOVE!

ANIME
02| SHINGEKI NO BAHAMUT: GENESIS
04| WORLD TRIGGER
07| YUUKI YUUNA WA YUUSHA DE ARU
10| THE FRUIT OF GRISAIA
14| SANZOKU NO MUSUME RONJA
16| MADAN NO OU TO VANADIS
18| ORE, TWINTAILS NI NARIMASU
20| KANTAI COLLECTION

REPORTAJES
01| BREVES
22| SONG OF THE SEA
54| RIE KUGIMIYA
56| PERSONAL TASTE
58| TAIYOU NO PROMIA: FLOWERING DAYS
60| THE CANDY SPOOKY THEATER
62| SHICHI-GO-SAN
64| BUZÓN

SECCIÓN BN
29| PARA INTERPRETAR EL MANGA
34| LA VERDAD DETRÁS DE...
38| JUGUETES TRADICIONALES DE JAPÓN
42| AMA

CONEXIÓN MANGA No. 307. Publicación quincenal. Editor Responsable: Juan Antonio Flores Valdovinos. Es publicada por EDITOPOSTER S.A. en Salvador Díaz Mirón No. 156, Col. Santa María La Ribera, México, D.F., C.P. 06400. CERTIFICADO DE RESERVA DE TÍTULO SEP/INDA 04-2011-101010301600-102. CERTIFICADO DE LICITUD DE TÍTULO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 11069. CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 7705/ IMPI No. 896649. DISTRIBUCIÓN EN D.F. Y ZONA CONURBADA UNIÓN DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIÓDICOS DE MÉXICO A.C., Guerrero No. 50, México, D.F., Tel. 5591-1400 y 5591-1401 por medio del EXPENDIO EVERARDO FLORES SERRATO. Serapio Rendón 87, planta baja, Col. San Rafael, C.P. 06470, Tel. 5128 - 6670, México, D.F. DISTRIBUCIÓN FORÁNEA CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87, México, D.F. DISTRIBUCIÓN EN LOCALES CERRADOS POR CODI/PERNAS Serapio Rendón #87. IMPRESA EN: VAJ Impresos, Poniente 140, No. 671, Col. Industrial Vallejo, Del. Azcapotzalco C.P. 02300. DISTRIBUCIÓN EN CENTRO Y SUDAMÉRICA: Las Americas Commerce, S.A. de C.V., Magdalena No. 135, Col. del Valle, México, D.F., C.P. 03100, Teléfono: (55) 5687-2150 y 5536-4087, e-mail: commerce@prodigy.net.mx.

LA EDITORIAL NO SE HACE RESPONSABLE DE LA CALIDAD Y EFECTIVIDAD DE LOS PRODUCTOS ANUNCIADOS

BREVES
DE CONEXIÓN MANGA

Por Judith D.

LAS NOTICIAS SON COMO EMOCIONES EFÍMERAS EN LA VIDA, TAN PASAJERAS COMO UNA FRUTA QUE SE PUDRE EN UN DÍA. ¡WOOOOOOOO...!, HOY ANDO BASTANTE CONCEPTUALISTA, ¿SERÁ EL AMBIENTE, SERÁ EL HAMBRE, SERÁ EL TERROR DE LOS ACREEDORES? LO IGNORO, ASÍ QUE ANTES DE QUE ME PONGA A FILOSOFAR SOBRE LA INMORTALIDAD DEL SALMÓN CON CHOCOLATE, VEAMOS QUÉ NOTITAS (AÚN FRESCAS) TENEMOS PARA ESTE NÚMERO. ¿SALMÓN CON CHOCOLATE? MMM... ¡QUÉ INTERESANTE!

BLAZBLUE: CHRONO PHANTASMA EXTEND, TENDRÁ NUEVOS PERSONAJES

Muchos eran los que pedían a gritos que los personajes exclusivos del manga basado en la franquicia de videojuegos ***BlazBlue*** tuviesen una aparición o al menos un cameo en los nuevos títulos. Pues bien, esto ya no es un sueño, ya que la próxima entrega programada para abril, titulada ***BlazBlue: Chrono Phantasma Extend***, incluirá a los personajes Mai Natsume y Kajun Faycott, quienes hasta ahora sólo tenían presencia en las ediciones del manga ***BlazBlue: Remix Heart***, publicado por ***Age Premium***. Como detalle interesante para los gamers, se anunció que todos los compradores que reserven su juego, recibirán una correa de goma con diseño del mangaka **Sumeragi**, ilustrador del manga. La oferta es por tiempo limitado, así que a apartar su juego, ¡ya!

SEGUNDO EPÍLOGO DE NARUTO EN MARZO

Ya hace tiempo que el manga de ***Naruto*** terminó oficialmente, por fortuna para los fans aún hay mucha tela de dónde cortar; ejemplo de esto son las seis novelas anunciadas, en donde se narrarán historias a manera de epílogo del manga. La segunda de ellas, titulada ***Shikamaru Hidan***, saldrá a la venta el mes de marzo, teniendo como prota al personaje Shikamaru (¡qué obvio!). El resto de las novelas están programadas para salir a la venta cada mes, así que por lo menos en cuanto a literatura, tendremos más ***Naruto*** hasta el mes de agosto, cuando se lance el sexto volumen.

MAGIA Y ESPADAS CON TAIMADOU GAKUEN 35 SHIKEN SHOTAI

Los animes escolares con temas mágicos son más comunes cada día, aunque ***TaiMadou Gakuen 35 Shiken Shotai***, basado en las novelas homónimas, retrata un aspecto algo cruel dentro del género, en el cual los usuarios de magia ahora son vistos como amenaza, por lo que se han creado escuelas para entrenar futuros inquisidores que usen armas de fuego en contra de la magia. Desafortunadamente para el protagonista, Takeru, esto no es una ventaja, ya que sólo es capaz de usar espadas, siendo relegado a un escuadrón formado por estudiantes pobres, mostrando que en este mundo no sólo los magos son parias, también el aspecto económico afecta a esta sociedad clasista. El anime será desarrollado por el estudio Silver Link, y a pesar de que aún no hay fecha oficial del estreno, se espera que sea uno de los títulos favoritos de los fans en un futuro próximo.

LIGANDO EN EL CALABOZO

Dungeon ni Deai o Motomeru no wa Machigatteiru no Darou ka? es el título (algo larguito) de la serie de novelas ligeras creadas por **Fujino Omori**, las cuales tendrán una adaptación animada en el mes de abril. La serie sigue las desventuras del joven Vel Clanel, un aventurero novato que va a la ciudad de Oario, también llamada "Ciudad Calabozo", para cumplir su sueño, tener un encuentro casual con quien será el amor de su vida (así o más cursi el tipo), aunque nada sale como él lo desea. A punto de perder la vida a manos de un minotauro, es salvado por la bella aventurera de primer nivel Eyes Warenstein, enamorándose a primera vista de ella y comenzando así sus andanzas por demostrarle su amor. El opening de la serie será interpretado por **Yuka Iguchi** y podra escucharse en el cuarto sencillo que lanzará su casa disquera.

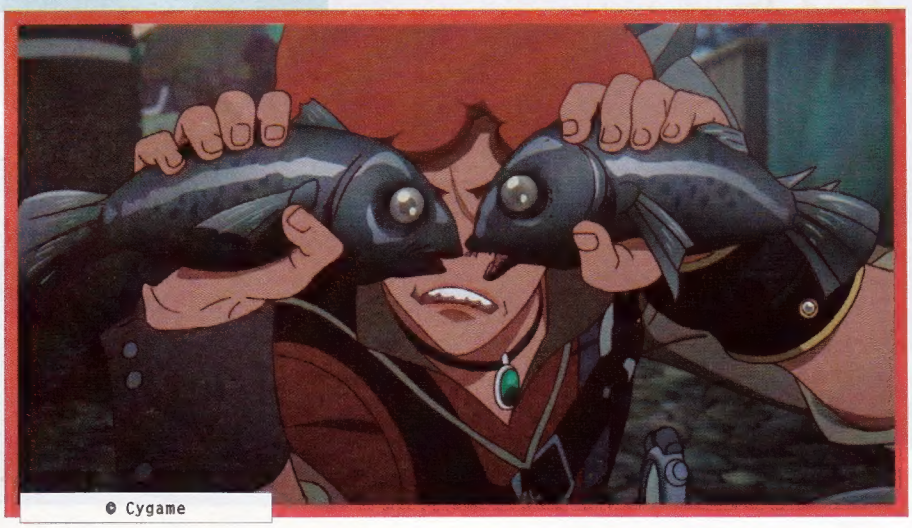
SHINGEKI NO BAHAMUT: GENESIS

CABALLEROS Y MAGIA

Por Zorro de Seda

ESTA VEZ TENEMOS UN ANIME LLENO DE ACCIÓN, AVENTURA, FANTASÍA, DRAGONES Y COSAS MEDIEVALES. SEGURO LES GUSTARÁ.

Shingeki no Bahamut: Genesis es un anime dirigido por **Keiichi Satou** (***Saint Seiya: Legend of Sanctuary***, ***Acura***, ***City Hunter: The Motion Picture***, ***Sousei kishi Gaiarth***, ***Makai Tensho***, ***Mobile Suit Gundam UC***, ***Giant Robo The Animation: Chikyuu ga Seishisuru Hi***) y bajo los estudios Mappa (***Garo: Honoo no Kokuin***, ***Zankyou no Terror***, ***Space Dandy***, ***Sakamichi no Apollon***). Es la historia de Favaro, un joven cazarrecompensas sin un gramo de escrúpulos, alcohólico y fanfarrón, y su singular encuentro con una chica que le cambiará la vida.



© Cygame

UN COMIENZO INTRIGANTE

Todo empieza con una escena muy épica: caballos, soldados con armaduras, fuego y demás. Dragones, magos y ataques por todos lados. Entonces, nadie le entiende. Corte y salen dos de nuestros protagonistas en caballos y luchando como buenos caballeros medievales.

Así comenzaremos a entender un poco del contexto: esto se desarrolla en una época medieval, donde la realeza es lo más importante y ser un caballero es todo un honor. Todo el espacio recuerda a los relatos épicos y tiene el plus de la magia muy al estilo alquimista.

MUCHA MAGIA Y GRANDES BATALLAS

La historia se centra en que alguien ha robado una llave de los dioses, éstos son como una combinación de una tradición católica y de la mitología romana. El robo de esa llave arma todo un relajo, pues el mundo de los divinos y de los mortales está a punto de entrar en crisis. Los dioses sólo pueden pedirle a los humanos que busquen la llave, aquí entra un personaje que estaría genial ver más: Juana de Arco. Por cierto, ella no es la protagonista.

¿Quién se robó la llave y por qué? Amira, un demonio con cuerpo de mujer, bastante sensual, por cierto, quién es bastante rara: todos los animales le parecen deliciosos y no parece saber absolutamente nada de la vida mortal, además de ser tétricamente reservada. Ella quiere llegar a una tierra llamada Helhiem, para buscar a su madre y parece que esa llave es una clave para llegar a ella.

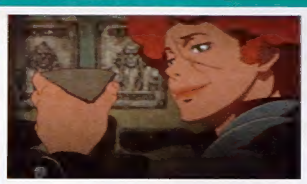
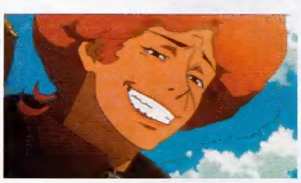
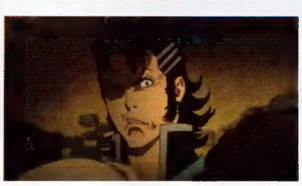
Amira llega por accidente a la ciudad de nuestros otros dos protagonistas, Favaro Leone y Kaisar Lidford. Con quien se topa primero es con Favaro, lo escucha alardear en una taberna sobre su conocimiento para llegar a Helhiem, después se topa con Kaisar.

Amira pide a Favaro que la lleve a Helhiem y éste le dice que sí, pero que antes necesita "amor" o de menos un "besito"; en ese momento son atacados y Amira revela su verdadero yo: un demonio como azulado con una sola ala. Favaro queda inconsciente durante la batalla, Amira lo besa y le echa una maldición para garantizar que cumplirá su promesa: hace que le crezca una cola, tipo de diablo, por lo que todos lo confunden con un demonio, así que es perseguido.

Favaro tiene dos aliados, que, según, son reencarnaciones de dioses: uno es un ebrio y el otro es un pato (sí, un pato). Ellos le dan los trabajos y las recompensas.

Algo de lo que se debe hablar es de Kaisar, el rival de Favaro. Es el descendiente de una familia de caballeros, pero por circunstancias muy tristes y que tendrán cierta importancia en la historia, es deshonrado y exiliado. Su misión es buscar la venganza de su familia. Él tiene de aliada a una niña zombi.

La historia es muy atractiva, está llena de acción, mitología, hechos históricos, magia y muchas peleas. El diseño de personajes es bastante realista y en algunas ocasiones tosco. La animación es bastante fluida y los efectos están a la altura. No puede faltar una pizca de fanservice, que no le cae nada mal.

BASTANTE ATRACTIVO

Para los amantes de este tipo de animes, tendrá que ser un "hitazo", pues realmente está bien construido. Al parecer no tiene tantos detalles negativos, salvo que a veces la historia tiende a perderse. En fin, puede ser una excelente recomendación, véanla y disfrútenla.

FICHA TÉCNICA

GÉNERO: fantasía, acción, aventura
DIRECTOR: Keiichi Satou
IDEA ORIGINAL: Cygames
GUION: Akira Tanizaki, Keiichi Hasegawa
MÚSICA: Yoshihiro Ike
ESTUDIO: Mappa
PRODUCCIÓN: Cygames, NBCUniversal Entertainment Japan, FUNimation
EMISORA: SUN, Tokyo MX, KBS, TVA, AT-X, BS11, STS

SEIYUUS:

KAISAR LIDFALD: Go Inoue
FAVARO LEONE: Hiroyuki Yoshino
AMIRA: Risa Shimizu
KERBEROS: Eri Kitamura
LAVALLEY: Hiroaki Hirata
BACCHUS: Hiroshi Iwasaki
AZAZEL: Masakazu Morita
JEANNE D'ARC: Megumi Han
RITA: Miyuki Sawashiro
HANSA: Showtaro Morikubo
GABRIEL: Ayumi Fujimura
RAPHAEL: Ayumi Tsuji
MICHAEL: Shouta Aoi
PAZUZU: Tsuyoshi Koyama

WORLD TRIGGER

MUNDOS EN GUERRA

ÉSTA ES UNA DE LAS SERIES RELATIVAMENTE NUEVAS DE LA ***SHONEN JUMP*** (2013), QUE DEBIDO A SU ÉXITO TIENE AHORA SU VERSIÓN ANIMADA. BASADO EN EL MANGA DE **DAISUKE ASHIHARA**, ESTE ANIME TIENE TODO LO QUE ESPERAMOS DE UN BUEN SHONEN: PELEAS ÉPICAS, PROTAGONISTAS CARISMÁTICOS Y TONELADAS DE ACCIÓN Y COMEDIA. ¡AHORA PASEMOS A LA HISTORIA!

Por Izzaki

CONVIVIENDO CON EL ENEMIGO

Hace cuatro años, en la ciudad de Mikado, un portal a otra dimensión se abrió, dejando pasar a nuestro plano a los Neighbor, seres enormes y destructivos que eran inmunes a las armas humanas. Pero para cada crisis hay una respuesta, y ésta se llama Border, una agencia que tomó la tecnología de los Neighbor y desde entonces los mantiene a raya.

En este lugar vive Osamu Mikumo, un chico de 15 años con lentes y apariencia tranquila que trabaja para Border. En la escuela pasa bastante desapercibido entre los chicos que se la viven hablando de los combates con los Neighbor y fanfarroneando sobre qué harían ellos si fueran agentes de Border.

EL NUEVO

No es raro que en las series nos encontremos al misterioso alumno transferido, pues ahora toca el turno a Yuuma Kuga, un chico albino de muy baja estatura para su edad (15 años), con actitud cínica y que llega tarde el primer día de clases.

Kuga se vuelve víctima de los abusones del salón, pero poco les dura el gusto, pues la enorme fuerza del chico los pone en su lugar. Osamu sospecha que Kuga tiene algo que ver con Border; aunque se comporta muy extraño, de todos modos decide investigarlo.

REVELACIÓN

Los abusones deciden darle una lección a Kuga y se lo llevan a un terreno donde está prohibido entrar y los Neighbor pueden atacar en cualquier momento. Osamu va con ellos, intentando que no lastimen a Kuga, y recibe una paliza por eso. El pequeño albino asusta a los bravucones con su fuerza, justo entonces una alarma empieza a sonar y un Neighbor aparece.

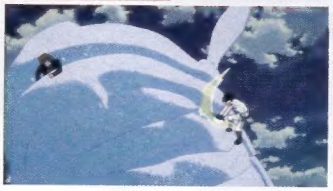
El monstruo toma en su boca a uno de los abusones, y Osamu, queriendo salvarlo, activa su trigger, por lo que su traje de combate y armas aparecen. Kuga no entiende el afán de Osamu de hacerse el héroe, pero el chico de lentes sólo le dice que hace lo correcto.

A pesar de usar el trigger, a Osamu le cuesta vencer al Neighbor, así que Kuga activa su trigger también y derrota al monstruo a mano limpia. Aunque para sorpresa de Osamu, Kuga no es agente de Border, ni siquiera es humano, sino que viene del otro lado del portal, es decir, es un Neighbor.

EL CHICO PROBLEMA

Al principio Osamu no le cree a Kuga, pero cuando ve que de verdad no sabe cómo moverse en la calle ni comportarse de manera normal, empieza a tomar en serio lo de que es un Neighbor. Y a Kuga, Japón le parece un lugar extraño, con todo y que Replica, su guía y guardián, le ayuda a adaptarse lo mejor posible.

Eso puede ser muy problemático, así que Osamu trata de que Kuga no golpee a nadie ni hable de más, lo cual es bastante cansado y difícil, sobre todo porque aunque lo intente Kuga llama la atención a donde va. Tampoco la gente de Border puede saber del origen de Kuga, pues se supone que los Neighbor son el enemigo. Aunque Kuga aclara que los monstruos no son Neighbor, sino Soldados Trion, autómatas creados por los Neighbor para la guerra, y que también hay Neighbors buenos y malos.



© Daisuke Ashihara/Toei Animation/2014

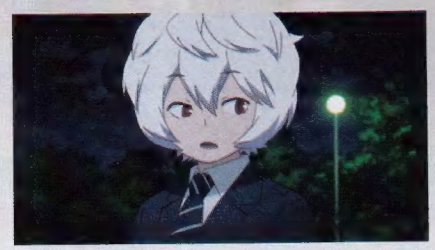
ATAQUE SORPRESA

Las personas en Mikado se sienten muy seguras por los avances que ha tenido Border para detener a los Neighbor, pero cuando un portal se abre en plena ciudad causando el caos, esta ilusión de seguridad se pierde. No quedándole de otra, Osamu acciona su trigger frente a sus compañeros de escuela.

Kuga le advierte que si lucha contra esa clase de Neighbors solo, morirá, aún así Osamu no puede quedarse de brazos cruzados.

En la pelea, sin embargo, el enemigo es demasiado poderoso y destruye la transformación lograda por el trigger de Osamu, dejándolo indefenso. El trigger es un tipo de tecnología que además de dar mayor fuerza y agilidad, sustituye el cuerpo físico del que pelea por un cuerpo de Trion, un tipo de sustancia que existe en los seres vivientes y proviene de un órgano invisible cercano al corazón.

Kuga sabe que si no hace algo Osamu morirá, así que toma prestado su trigger y con él destruye al Neighbor. Ahora, aunque todos creen que el héroe fue Osamu, es cada vez más difícil ocultar a Kuga, y tanto las personas normales como los agentes de Border empezarán a sospechar.



EN CONCLUSIÓN

Desde las letras del título hasta algunos detalles de la trama, ***World Trigger*** tiene un aire que inevitablemente nos recuerda a ***Evangelion*** y otras series del estilo, pero ya que la empiezas a ver brilla por sus propios méritos. Entretenida, intrigante y con mucha acción, ésta es en definitiva una de las mejores series de la temporada. ¿Todavía no la has visto? ***¡Hasta la próxima y que la Fuerza los acompañe!***

FICHA TÉCNICA

- ANIME: shonen
- GÉNERO: acción, comedia, ciencia ficción
- IDEA ORIGINAL: Daisuke Ashihara
- DIRECTOR: Mitsuru Hongo
- DISEÑO DE PERSONAJES: Hitomi Tsuruta/ Toshihisa Kaiya
- MÚSICA: Kenji Kawai
- ESTUDIO: Toei Animation

SEIYUUS:

- OSAMU MIKUMO: Yuuki Kaji
- YUUMA KUGA: Tomo Muranaka
- CHIKA AMATORI: Nao Tamura
- REPLICA: Hideyuki Tanaka
- YUUICHI JIN: Yuichi Nakamura

YUUKI YUUNA WA YUUSHA DE ARU

UNA MISIÓN: PROTEGER A LA HUMANIDAD

Por Chibi-Chío

EL GUIONISTA **TAKAHIRO**, CREADOR DE *AKAME GA KILL!* Y *15 BISHOUJO HYOURYUUKI*, SE ENCARGÓ DEL CONCEPTO ORIGINAL DEL ANIME *YUUKI YUUNA WA YUUSHA DE ARU*, HISTORIA QUE SE ESTRENÓ EL 16 DE OCTUBRE DEL 2014.

Bajo la dirección de **Seiji Kishi** (***Angel Beats!***, ***Hamatora***, ***Danganronpa: The Animation***) con guion de **Makoto Uezu** (***Aoki Hagane no Arpeggio***, ***Ansatsu Kyoshitsu***, ***School Days***) y el diseño de personajes de **BUNBUN** (trabajó en ***Shinkyoku Soukai Polyphonica***, ***Oreimo*** y ***Fate/Kaleid Prisma Illya***, siendo ***Yuuki Yuuna*** el primer anime con diseños creados por él), sin olvidar que el estudio encargado de la animación fue Gokumi.

Esta singular historia nos narra la vida diaria de cuatro chicas que aprovechan su juventud en actividades extracurriculares; pertenecen a un club que ofrece servicios con el fin de ayudar a la gente: el Club de los Héroes de la Secundaria Municipal Sanshu.

UN CLUB DE HÉROES, UN CLUB QUE HACE FELIZ A LA GENTE

En un principio este circulito de amigas estaba formado por Fu Inubozaki, Yuna Yuki y Mimori Togo; más adelante, se les une la hermana menor de Fu, Itsuki Inubozaki. Los principios básicos que siguen estas muchachitas son: darle un caluroso saludo a la gente, tratar de no rendirse, dormir bien, comer bien, si tienes problemas hablarlo con alguien y puedes lograrlo si lo intentas.

Siempre reciben solicitudes, tanto trabajo hace que creen una página online para agilizar las cosas, ahí lanzan comunicados e invitan a la gente a participar, incluso Togo hace una versión móvil para hacer las cosas aún más veloces.

Después de tanta labor, van a comer y se divierten a lo máximo... Cierta noche, Fu recibe un mensaje donde decía que todos los miembros del equipo Inubozaki tienen un alto nivel... Pero, ¿para qué?

UNA AMISTAD ÚNICA

A pesar de ser unas chicas positivas han pasado por cosas difíciles; Itsuki y Fu viven solas, por lo que siempre tratan de apoyarse en lo que pueden. Por otro lado está Togo, una chica que sufrió un accidente que la dejó paralítica y borró parte de su memoria; tiene un año que se mudó al lado de la casa de Yuna, desde ese día se convirtieron en mejores amigas.

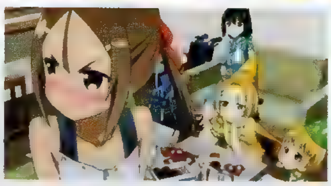
Yuna siempre la ayuda a subir las escaleras, la lleva a su casa, hace todo por ella –no por lástima, sino porque la estima demasiado– y siempre que se enoja o se encuentra triste, Yuna hace todo lo posible para hacerla sonreír o por lo menos minimizar esos sentimientos.

EL DÍA QUE TODO CAMBIÓ

Todo iba de lo más normal en la escuela, inició la clase de Yuna y Togo, pero inesperadamente estas chicas reciben un extraño aviso a sus celulares: "Peligro, un Vertex acercándose, salgan a proteger a la humanidad". Con ello, todo se paralizó... Menos Yuna y Togo.

En otro lado de la escuela se encontraban Fu e Itsuki, quienes al igual que Yuna y Togo, quedaron perplejas al ver que todo estaba congelado. Fu le confiesa a su pequeña hermana que las eligieron. De repente, el cielo se abrió y estructuras coloridas cubrieron la Tierra y transportaron a las chicas a un mundo paralelo. Ese día su vida cotidiana terminó... momentáneamente.

© Takahiro/Studio Gokumi/2014



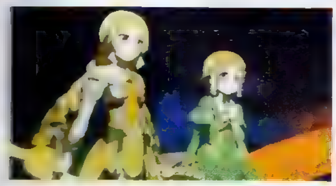
UN SECRETO: LUCHAR CONTRA LOS ENEMIGOS DE LA HUMANIDAD

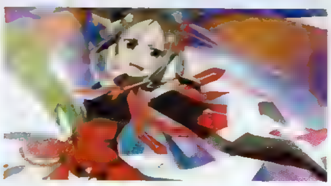
Togo se preocupa porque está en silla de ruedas y si algo malo pasa no podrá hacer nada; sin embargo, Yuna –siempre optimista– le dice que todo estará bien porque están juntas. Sus teléfonos suenan y ven que la pantalla ha cambiado, en ese mismo instante aparecen Fu e Itsuki. Fu les explica lo que pasó con sus celulares, las chicas quedan impresionadas de que sepa todo eso...

Fu les revela que la enviaron del Taisha –un lugar dedicado al dios Shinju–, pero no podía decir nada si no las elegían. Sin embargo, el Club de los Héroes fue elegido para luchar contra los Vertex, unos seres peligrosos que tienen como objetivo alcanzar el tesoro del mundo, es decir, al mismísimo Shinju-sama; cuando lo hagan el mundo morirá. Por ello, cuando se acerca el peligro se crea una barrera que el dios activa (cuando ésta sea dañada, habrá desastres del mismo nivel en el mundo real) y así las heroínas pueden enfrentarse a los Vertex.

Después de tanta explicación aparece el enemigo y las ataca a sangre fría. Las hermanas sacan todo su valor y con ayuda del celular se transforman en unas adorables heroínas con poderes y armas increíbles, además las acompañan unas monísimas hadas que las protegen.

Pero no fue de mucha ayuda ya que las estaban masacrando. Yuna agarró valor y se transformó, golpeó al Vertex con tal fuerza que lo desintegró... Ahora sólo queda sellarlos... Lo logran y regresan al mundo real, que se mantuvo congelado en lo que peleaban.



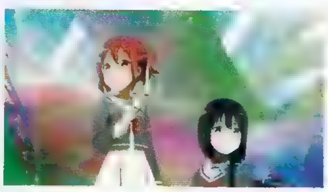


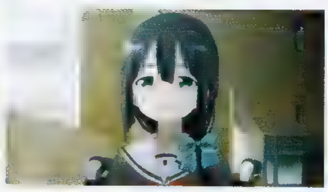
UN EQUIPO VALEROSO

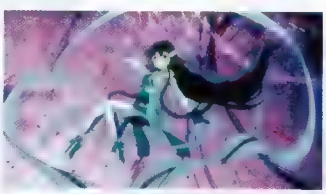
Las chicas no entienden por qué fueron elegidas; Fu les dice que el Taisha determinó que tenían la mayor aptitud, y ahora la humanidad depende de ellas. Eso hace que Togo se moleste, ya que la líder no les dijo el verdadero propósito del club, y no sólo eso, sino que Yuna e Itsuki pudieron ser asesinadas. Pero su verdadero sentir es frustración, ella no puede caminar y siente que no podrá transformarse.

Nuevamente el mundo se congela, esta vez son tres enemigos. Las chicas se transformaron y Togo se quedó lejitos. Cuando la chica vio que lastimaban a su querida amiga Yuna, decidió transformarse y obtuvo poderes impresionantes; gracias a ella vencieron a los tres Vertex.

Después de un largo mes sin novedades, la alarma se activa, entran a la barrera defensiva... Pero esta vez todo es diferente, ya que aparece una chica que sin ningún problema vence al Vertex. Ella es Karin Miyoshi, otra heroína que se encargará de vigilarlas, ya que aún faltan Vertex por derrotar y para ella son unas simples novatitas.







[illegible]

FICHA TÉCNICA

- GÉNERO: fantasía, magia, slice of life
- CREADOR ORIGINAL: Takahiro
- DIRECTOR: Seiji Kishi
- GUION: Makoto Uezu
- DISEÑO DE PERSONAJES: BUNBUN
- ESTUDIO: Studio Gokumi
- EPISODIOS: 12

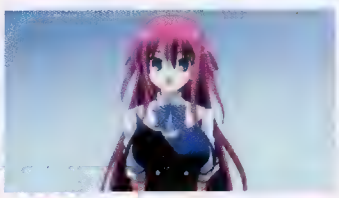
SEIYUUS:

- YUNA YUKI: Haruka Terui
- MIMORI TOGO: Suzuku Mimori
- ITSUKI INUBOZAKI: Tomoko Kurosawa
- FU INUBOZAKI: Yumi Uchiyama
- KARIN MIYOSHI: Juri Nagatsuma

UNA ESCUELA NORMAL CON MUCHOS SECRETOS

Por Izzaki

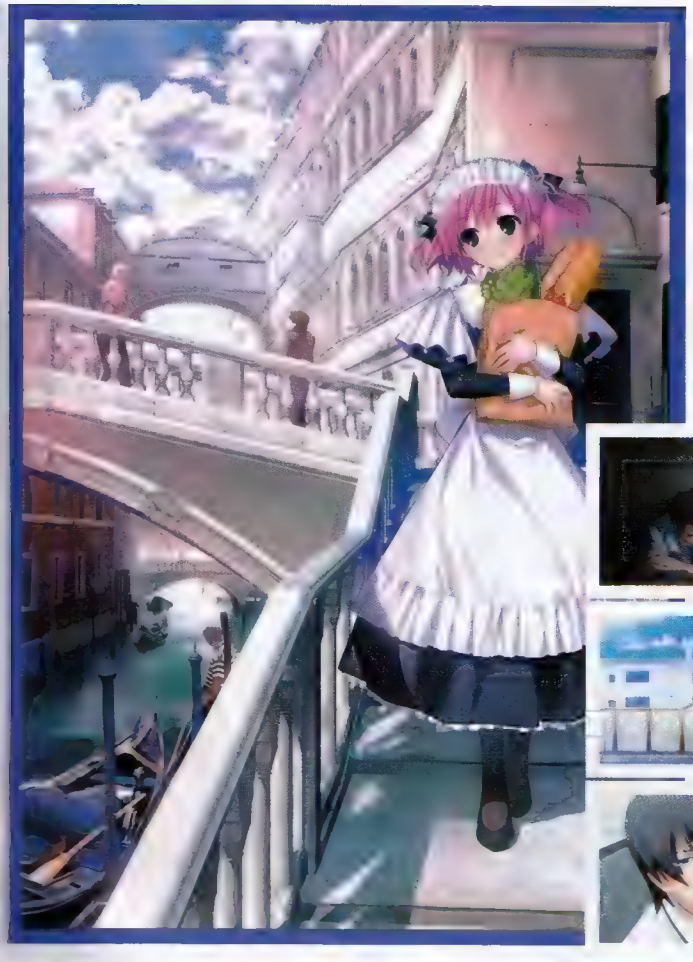
SU NOMBRE EN JAPONÉS ES ***GRISAIA NO KAJITSU*** Y EL ORIGEN DE SU HISTORIA ESTÁ EN UN JUEGO TIPO VISUAL NOVEL PARA ADULTOS, DESARROLLADO POR FRONTWING CON DISEÑOS DE PERSONAJES A CARGO DE **AKIO WATANABE** Y **FUMIO**. EL JUEGO PARA EL PSP Y PLAYSTATION VITA SALIÓ EN 2011 Y PARA 2013 YA TENÍA UNA ADAPTACIÓN AL MANGA. EN OCTUBRE DEL 2014 LLEGÓ LA HORA DE VER ANIMADAS A LAS BELLAS Y EXTRAÑAS CHICAS DE LA ACADEMIA MIHAMA, ASÍ QUE ¡PREPÁRENSE!

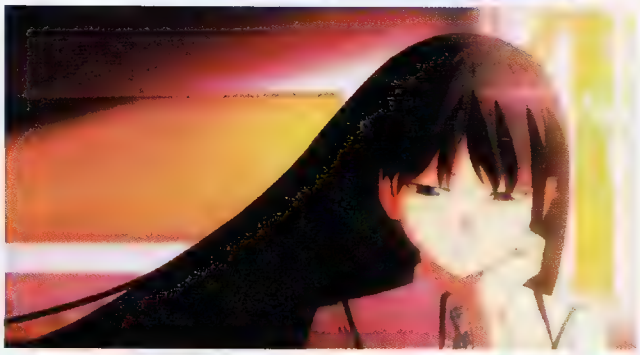


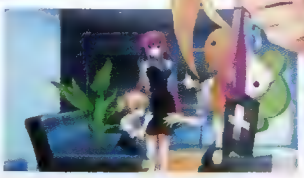
ESCUELA NORMAL, CHICAS NORMALES

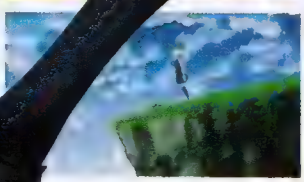
Todo comienza cuando Yuuji Kazami quiere dejar su pasado turbulento atrás y vivir la vida de cualquier estudiante común y corriente, aunque lo primero que hace es tener roces con la policía, pero pronto lo dejan en paz, pues al parecer no es cualquier chico de preparatoria. Después de que la directora de la Academia Mihama lo lleva a lo que será su nueva escuela, el chico empieza a darse cuenta que ésta no es tan ordinaria como esperaba. Para empezar, en la escuela sólo hay cinco estudiantes y todas son mujeres.

La verdad es que Yuuji es un chico muy serio y con poco sentido del humor. Tiene una disciplina casi militar que le inculcó su maestra y que sigue todos los días. En la escuela, a la primera que se encuentra es a Sachi Komine, una servicial chica en traje de maid que es la delegada de la clase.









- otro día las cosas se ponen un poco más extrañas, cuando saliendo de su dormitorio Yuuji se topa con Amane Sou, una chica alta de cabello guinda, y Mana Irisu, una pequeña y tímida rubia, que extrañamente actúan como madre e hija. Después de saludarlas y las presentaciones de rigor, nuestro protagonista se dirige al salón, donde se encuentra a Michiru Matsushima, una chica con el cabello pintado de rubio que trata de portarse tsundere pero aún le falta práctica. Yuuji no reacciona ante los maltratos o supuestas actitudes tsundere de Michiru, así que la pobre se queda confundida.

Sólo falta una chica por conocer: Sakaki. Ella es seria y de cabello oscuro y largo, tampoco es muy amigable, pues como saludo amenaza a Yuuji con un cúter.

...TRUSA

Aunque Yuuji busca una vida normal hay algo en él que nos hace pensar que eso simplemente no va a pasar; se cuida demasiado, es muy frío también. Cuando regresa a su habitación después de clase se extraña de no ver a las chicas por ningún lado y que la cinta que dejó como seguridad en su puerta esté rota. Eso significa que hay un intruso en su cuarto.

Al entrar, el chico se encuentra con Amane, quien se está cambiando de ropa, con la excusa de que hace calor. Yuuji no se altera ni apena ante el cuerpo desnudo de su compañera y la trata con completa naturalidad, pensando más bien en cómo pudo la chica entrar a su cuarto si estaba cerrado con llave. Cuando termina de cambiarse y se va, Amane sonríe mientras sostiene el ganchillo con que violó la cerradura. Al fin ha encontrado a Yuuji, aunque él no la recuerde.

AMIGOS Y ENEMIGOS

Las chicas que asisten a la Academia Mihama tienen pasados y circunstancias especiales que las han hecho llegar ahí, igual que Yuuji. Y aunque al principio mantenían su distancia, la primera en romper el hielo es la pequeña Makina, que se vuelve de pronto muy amiga de Yuuji y lo trata como si fuera su hermano mayor, lo que sorprende a las demás chicas y a la vez les da confianza. La verdad es que no pueden evitar sentirse raras conviviendo con un chico en una escuela que hasta entonces era prácticamente de mujeres.

Todo lo contrario pasa con Sakaki, que todos los días trata de apuñalar con su cúter a Yuuji, pero él esquiva sus ataques con facilidad, irritando más a la chica seria. Hasta que un día, sin poder evitarlo, cuando Sakaki ataca Yuuji le detiene la mano con un movimiento rápido. La chica se asusta al sentir la fría mirada de su compañero. Yuuji le asegura que sólo quiere que sean amigos. Al parecer la callada chica de pelo largo no había pensado en esa palabra en mucho tiempo. Luego, mientras limpian la basura cerca del río reflexiona, mientras sus compañeras de escuela la llaman. Son sus amigas, ¿no?

EL INFILTRADO Y LA SOSPECHOSA

Yuuji quiere ser un simple estudiante pero no puede, y siente que en cualquier momento ese pasado del que viene huyendo saldrá a la luz a la menor provocación. Por ejemplo, un día, una llamativa rubia llamada Julia Bardera lo espera a las puertas de la escuela, despertando las sospechas de todas las chicas de la Academia Mihama.

Una vez más la puerta del cuarto de Yuuji está abierta. Él teme lo peor, pero se trata una vez más de Amane que, al ver el cuarto solo y desordenado, se pone a husmear todo, incluida la ropa de Yuuji, a la que le encuentra un olor muy masculino. Sin inmutarse por las rarezas de la chica, Yuuji entra como si nada. Más tarde el chico se entera de que antes la personalidad de Amane era muy calmada, nada que ver con la chica extrovertida y algo pervertida de ahora, pero todo cambió después de que tuviera un accidente de tránsito. Yuuji tuvo un accidente similar.

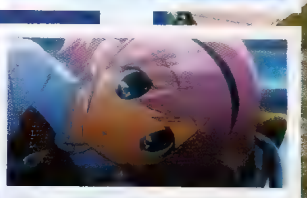
ENTRE HERMANAS

Las cosas siguen normales (en lo que cabe decir normal) en la Academia Mihama. Sachi va a comprar leche y demás comida tardándose siglos por querer escoger lo mejor; Michiru encuentra un gato al que termina asustando con su cabello y Makina imita todo lo que Yuuji hace.

Un día, durante la clase de deportes, Amane se lastima y Yuuji la lleva a la enfermería. Ya que están solos, la chica aprovecha para confesarle su amor, y aunque la situación sube de temperatura, Yuuji se mantiene frío y la rechaza, ella le pregunta si puede tratarlo entonces como su hermano y él acepta.

Ahora Yuuji está entre dos chicas que lo tratan como hermano mayor, cuando él perdió a su hermana menor hace tiempo. Y aunque se siente bien, ahora no puede evitar preguntarse si está bien sentirse así, si en verdad puede ser normal. Los misterios y el romance están por revelarse, ¡así que estén pendientes de esta serie!

© Front Wing/8-Bit/2014



PERSONAJES CON TRASFONDO

Algo cada vez más común tanto en los eroge como en las series basadas en ellos, es ponerle a los personajes un mayor trasfondo que, junto a las ya clásicas escenas subidas de tono y el fanservice, los hace más atractivos. En ***The Fruit of Grisaia*** destaca sobre todo el protagonista, que lejos de ser el chico despistado pero con suerte que termina rodeado de chicas, es misterioso, muy serio y al principio no tiene ningún interés en ellas, lo que lo hace irresistible para todas.

UN BONO EXTRA

Aunque nos guste mucho (y esta serie tiene bastante), la verdad es que no sólo de chicas lindas y fanservice vive el otaku, así que si estás buscando una serie que te ofrezca esto con una trama un poco más seria, ***The Fruit of Grisaia*** es una buena opción. Más allá del romance y el harem, tiene una historia interesante que vale la pena descubrir.

¡Hasta la próxima y que la Fuerza los acompañe!

FICHA TÉCNICA

ANIME: shonen 15+
GÉNERO: escolar, harem, drama, romance
IDEA ORIGINAL: Front Wing
DIRECTOR: Tensho
DISEÑO DE PERSONAJES: Akio Watanabe
MÚSICA: Elements Garden
ESTUDIO: 8-Bit
EPISODIOS: 13

SEIYUUS:

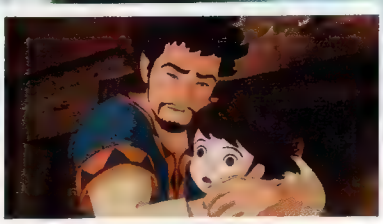
YUUJI KAZAMI: Takahiro Sakurai
AMANE SOU: Hiroko Taguchi
SACHI KOMINE: Ai Shimizu
MICHIRU MATSUSHIMA: Kaori Mizuyashi
MAKINA IRISU: Tomoe Tamiyasu
YUMIKO SAKAKI: Ryouko Tanaka

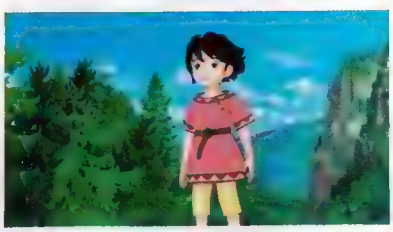
SANZOKU NO MUSUME RONJA

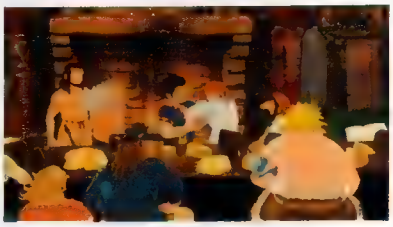
LA LIBERTAD INFANTIL

Por Zorro de Seda

EN ESTA OCASIÓN HABLAREMOS DE UN ANIME MUY INTERESANTE CON UN TEMA MEDIEVAL Y UNA HISTORIA MUY LINDA QUE SEGURAMENTE LES ENCANTARÁ.







Sanzoku no Musume Ronja es una adaptación de una novela infantil sueca llamada ***Ronja Rövardotter***, dirigida por nada más y nada menos que el hijo del gran **Hayao Miyazaki**, **Goro Miyazaki** (***Kokuriko-Zaka Kara***, ***Gedo Senki***), bajo la animación de POLYGON PICTURES (***Ghost in the Shell 2: Innocence***, ***Sidonia no Kishi***, ***Ring of Gundam***, ***Zoids: Fuzors***) y en coproducción con el legendario Studio Ghibli (***Tetsuwan Birdy Decode***, ***Sabaku no Kaizoku! Captain Kuppa***, ***Fullmetal Alchemist***, ***Gankutsuou: The Count of Monte Cristo***, ***Kido Senshi Gundam Double O Second Season***, ***Neon Genesis Evangelion***, ***S-cry-ed***, ***Samurai 7***, ***Trigun***).

LA HISTORIA

Esta historia trata sobre Ronja, la hija del bandolero más importante de la región, Mattis. En los primeros capítulos, podremos ver a Mattis como el gran ladrón y estratega que es, también la relación con su banda, a quienes trata como una gran familia.

Lovis, la esposa de Mattis, está embarazada y está a punto de parir. Toda la banda está al pendiente, emocionados y viendo a qué horas nace el bebé. Un buen día, conoceremos a Borka, el líder de la banda rival; ellos siempre han sido enemigos y se disputan el control del territorio.

Durante un robo, los hombres de Mattis le dan el aviso de que su bebé ya viene en camino, así que dejan todo para corren al castillo donde han vivido y ha sido herencia de generaciones completas. Al llegar, Lovis dice a Mattis que el bebé llegará en cualquier momento, así que para tener un parto tranquilo, debe callar a las harpías que sobrevuelan el castillo.

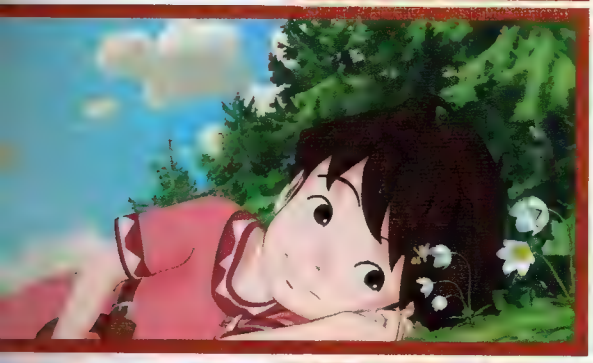
© Astrid Lindgren

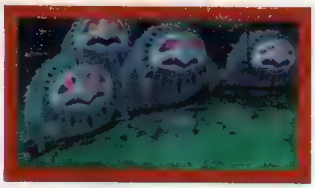
En la sala principal del castillo, la banda está reunida, expectante del parto de Lovis; algunos apuestan sobre el sexo del bebé. Finalmente y en plena tormenta, nace el bebé y resulta ser una hermosa niña. Todo es felicidad hasta que un estruendo siembra a todo el castillo: un rayo había caído sobre la fortaleza y la partió a la mitad.

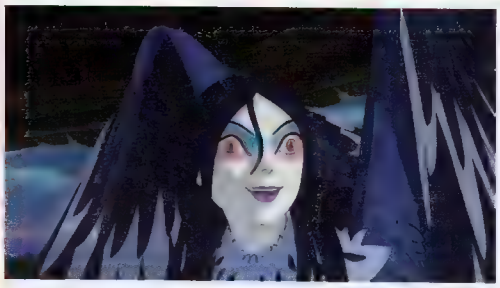
Ronja trae felicidad al castillo, todos y cada uno de los miembros de la banda se dedican a cuidarla, a consentirla y a derrochar amor por ella. Mattis se desvive por su hija, juega con ella, e incluso deja de robar para poder estar con ella.

El tiempo pasa y Ronja crece muy rápido, Mattis se da cuenta que su hija no puede vivir solamente entre las paredes de un castillo, después de todo, ella es su sucesora y debe aprender a vivir en el bosque. Mattis y Lovis deciden dejar que Ronja explore el mundo real.

En este viaje al mundo real, Ronja conocerá a Birk, un niño de su misma edad, quien resulta ser el hijo de Borka. Ellos construirán una bonita amistad a pesar de la rivalidad de sus padres.







UNA ANIMACIÓN CON INFLUENCIA DE GHIBLI

Este anime tiene tintes infantiles, una historia digerible, sencilla y con una moraleja que es bastante hermosa: el amor de todos tipos. Quizá por la influencia del Studio Ghibli, pero la historia pega mucho, aunque uno ya no sea un niño.

La animación es a computadora, por lo que algunos gestos o movimientos pueden parecer acartonados. Los paisajes son impecables y la fauna fantástica queda perfecta con el ambiente medieval de la historia, otra cosa muy común en las películas de Studio Ghibli.

El mensaje es bastante conmovedor: la incapacidad que de repente tienen los padres para dejar a los hijos irse está justificada con el enorme amor que les tienen; aquí lo veremos con Mattis, adora tanto a su hija que no se da cuenta que debe dejarla aprender por su cuenta. De igual manera, la amistad que surge entre Ronja y Birk está basada en la pureza de sentimientos de los niños, que no tienen nada que ver con las rivalidades de los padres.

Es un anime que tiene muchas cosas buenas y que si le dan una oportunidad, les dejará un muy buen sabor de boca.

FICHA TÉCNICA

GÉNERO: fantasía
IDEA ORIGINAL: Astrid Lindgren
GUION: Hiroyuki Kawsaki
ESTUDIO: POLYGON PICTURES, Studio Ghibli
PRODUCCIÓN: Nobuo Kawakami, Dwango, NHK, NHK Enterprises
EMISORA: NHK BS Premium

SEIYUUS:

RONJA: Haruka Shiraishi
BORKA: Atsuki Tani
LILL-KLIPPEN: Keiji Himeno
STURKAS: Kenji Sugimura
UNDIS: Mika Doi
BIRK: Reika Uyama
TJEGGE: Rintarou Nishi
HARPÍA: Saori Kato
FJOSOK: Shoichiro Akaboshi
MATTIS: Takaaki Seki
KNOTAS: Takahiro Shimada
TJORM: Takeo Ogawa
SKALLE-PER: Umeji Sasaki
LOVIS: Yukari Nozawa
PELJE: Yuusuke Tezuka
NARRADOR: Fukiko Endo

MADAN NO OU TO VANADIS

EL HONOR DE UN TIGRE

Por Paulina Olvera

ESTA VEZ HABLAREMOS DE UN ANIME LLENO DE ACCIÓN Y QUE SÉ QUE LES GUSTARÁ: *MADAN NO OU TO VANADIS*.

LA HISTORIA

Una batalla entre el reino de Brune y el reino de Zhcted tiene lugar en la llanura de Dinant. La superioridad numérica –5,000 contra 25,000– del ejército de Brune hace pensar que no habría derrota, sin embargo no fue así.

Tigrevurmud Vorn es un leal súbdito del reino de Brune, con ropas raídas, sin armadura y con un arco como arma, es menospreciado por Zion Thenardier. Éste intenta pisotear la única arma de Tigrevurmud, que defiende su arco haciendo caer a Zion, lo que no le basta para dejar de insultar a Tigre, hasta que intercede el conde Mashas, pidiéndole a Zion ir a beber vino casi como una orden.

Terminada la batalla y comenzada una persecución de sobrevivientes, Tigrevurmud es hecho preso por Eleonora Viltoria, una vanadis o princesa guerrera, que lo nombra como "suyo" desde el momento en que los dos terminan su combate.

Tigre, ya preso y desmayado, tiene recuerdos de lo que pasó antes de la batalla. Despierta cuando el conde Mashas le clava un dedo en la boca, pero simplemente era la espada de una custodia la que lo despertó de ese sueño.

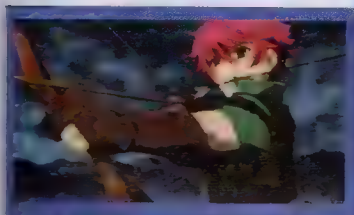
© Tsukasa Kawaguchi/Satelight

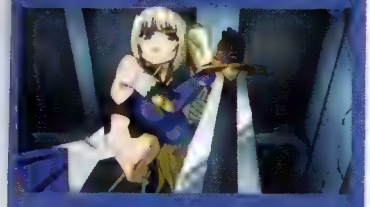
Mientras Tigre está preso, se pide un rescate en un plazo de 50 días, si no se paga, se convertirá en propiedad del enemigo, pero la cantidad que Eleonora pide es exorbitante.

Eleonora quiere saber qué tan bueno es Tigre con el arco, por lo que le pide que se lo demuestre apuntando en unos blancos, pero Tigre ha fallado dos tiros ya debido a la mala calidad del arco, por lo que el público presente empieza a gritarle cosas. De repente, aparece un arquero que pretende dispararle a Eleonora, la cual se defiende con su espada mágica triturando por completo la flecha antes de que llegue a ella. El misterioso arquero quiere escapar, pero en un acto para demostrar lo bueno que es, Tigre, a varios metros de distancia, logra darle exactamente en el pie al fugitivo para dejarlo inmóvil y vulnerable.

Después de este hecho, Eleonora pide disculpas a Tigre por el arco tan malo que le fue dado. El muchacho intrigado, pregunta a Eleonora por qué tuvo que hacer todo eso del arco y la demostración, a lo que le contestan algo raro... ¡La vanadis se enamoró de él a primera vista! Un amor en el campo de batalla, entre enemigos, una admiración a su habilidad como arquero.

En medio del idilio, un ayudante de Tigre va hasta el reino de Eleonora a avisarle que están a punto de invadir Alsace, las tierras que heredó de su padre. Pero ¡oh sorpresa! La vanadis de la espada, o sea, Eleonora, no lo deja salir y de muerte lo amenaza... Al final Tigre le hace una propuesta nueva y que hasta unas cuantas carcajadas le arranca a la vanadis: que le preste a su ejército.





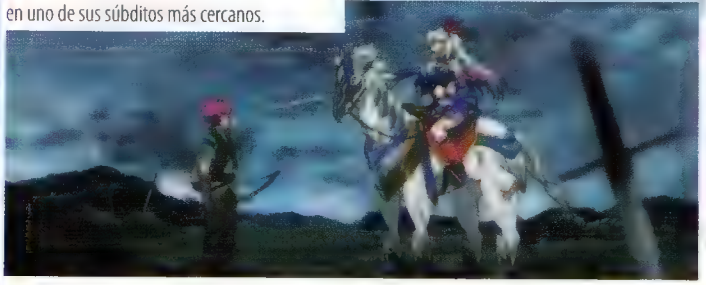
La atractiva vanadis acepta con la condición de entregar Alsace después de ganada la batalla; a Tigre no le queda otra más que aceptar.

En las tierras de Tigre, donde está su casa, se da la batalla. Soldados armados saquean el pueblo y Zion, jefe del ejército contrario, entra a la casa de Tigre, donde se encuentra a Titta, el ama de llaves del muchacho que conoce desde que eran niños, a la que Zion intenta matar.

Tigre salva a Titta increíblemente, cuando detiene con su mano una flecha a milímetros de la cabeza de la joven. En este acto heroico, rompe su arco, pero Titta le tiene uno nuevo... un misterioso arco negro que causa conmoción en uno de sus súbditos más cercanos.

La historia es buenísima, llena de flechas, espadas, batallas, guerra, ejércitos, dragones y vanadis en extremo atractivas, además de que los personajes allegados entre sí demuestran lealtad y respeto. La música es precisa en cada momento del anime. Sin embargo, hay que estar muy atentos en cada dato de la serie, porque es fácil perder el hilo de la historia.

Los cambios de tiempo al inicio y durante los capítulos son clave para entender lo que sucede, es cosa de acostumbrarse a estos cambios, ya que desde el primer momento de la serie están presentes: sueños, diferente espacio de los personajes, recuerdos, ***flashback***, visiones, etcétera.



FICHA TÉCNICA

GÉNERO: aventura, fantasía, romance
DIRECTOR: Tatsuo Sato
IDEA ORIGINAL: Tsukasa Kawaguchi
GUION: Tatsuo Sato
MÚSICA: Masaru Yokoyama, Nobuaki Nobusawa
ESTUDIO: Satelight
PRODUCCIÓN: Kadokawa Corporation, Madan no O to Vanadis Production, Committee, MOVIC
EMISORA: AT-X, MBS, Tokyo MX, TVA, BS11
CAPÍTULOS: 13

SEIYUUS:

ELEONORA "ELLEN" VILTARIA: Haruka Tomatsu
TIGREVURMUD "TIGRE" VORN: Kaito Ishikawa
SOPHYA OBERTAS: Ai Kayano
FELIX AARON THENARDIER: Dai Matsumoto
MASHAS RODANT: Hajime Iijima
LORAN: Hiroki Touchi
VALENTINA GLINKA ESTES: Hitomi Harada
NARRATOR: Juurouta Kosugi
RURICK: Kazuyuki Okitsu
LUDMILA LOURIE: Mariya Ise
ALEXANDRA ALSHAVIN: Mikako Komatsu
ZION THENARDIER: Ryohei Kimura
TITTA: Sumire Uesaka
BERTRAND: Takayuki Sugo
ELIZAVETTA FOMINA: Yu Kobayashi
LIMALISHA: Yuka Iguchi
REGNAS: Yukiyo Fujii

ORE, TWINTAILS NI NARIMASU

EL DÍA DE HOY HABLAREMOS DE UN ANIME QUE PROMETE MUCHA DIVERSIÓN Y QUE LLAMARÁ MUCHO LA ATENCIÓN: *ORE, TWINTAILS NI NARIMASU*

LA HISTORIA

Soji Mitsuka es un chico obsesionado con las coletas. Desde el primer día en el colegio comienza a observar a sus compañeras con coletas y ponerles nombres cursis como "coletas fresitas" o "coletitas inocentes". La escuela se torna para él un mercado de coletas de todos tamaños, colores y formas extrañas, como las de la presidenta del consejo estudiantil del instituto, por las que queda hipnotizado.

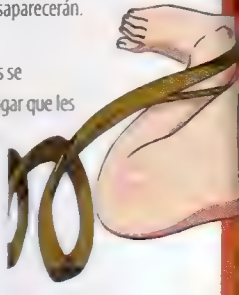
Se pasa las clases fantaseando con las coletas, tanto que propone crear un club raro: "el club de las coletas". La excusa para disimular el oso social, es que propuso eso sin querer.

Caminando por la calle, tiene un enfrentamiento con una chica que intenta ignorar pero que tiene unas coletas hermosas y largas: Aika. La madre de Soji los encuentra e invita a comer a su restaurante, proponiéndole a Aika que también puede comerse a Soji, lo que la hace enrojecer y tartamudear.

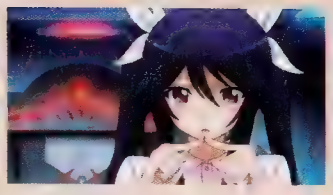
De repente, al restaurante ya cerrado, entra Twoearle, una mujer bastante atractiva de cabello blanco, que le dice chico a Aika y hace reaccionar eufóricamente a Soji preguntándole: "Te gustan las coletas ¿verdad?".

Twoearle le pide a Soji ponerse un brazalete en el lugar más duro que tiene, Aika se opone diciendo que es un brazalete barato. Twoearle le propone a Soji hacer lo que él quiera si usa el brazalete, pero que lo haga pronto... O todas las coletas del mundo desaparecerán.

En un rayo de luz amarilla, los tres se transportan mágicamente a un lugar que les ayudará a entender el porqué del uso del brazalete.



© Yume Mizusawa/Production IMS



En el sitio se encuentran con "coletas fresitas" desmayada y sin coletas. Twoearle explica que "coletas fresitas" ha sido atacada por un elemelian que arrebata el amor por las coletas, haciéndolas perder también la memoria de usar unas y así obtener el poder de las coletas.

El caos empieza en la ciudad, todas las chicas con coletas son encapsuladas en unas burbujas para quitarles la habilidad y amor de hacer coletas... La presidenta del consejo estudiantil también es capturada, para desgracia y preocupación de Soji.

Al ver cómo la presidenta pierde sus coletas, Soji se llena de furia y coraje, decidiendo hacer algo para salvar las coletas del mundo. Twoearle le explica que debe usar el brazalete para transformarse y luchar con un nivel superior al de los monstruos.

Soji tiene que pensar que quiere transformarse para que el brazalete se active y lo logra, se convierte en Tailred ¡una chica con coletas rojas y hermosas!, la armadura perfecta y fuerte, el precio que tiene que pagar por un gran poder: el Tail Gear.

Elemelian Lizard Guildy da la orden a sus ultiroid para atacar y arrancarle las coletas más poderosas del mundo. Son cientos los que la atacan y ella sin saber qué hacer sólo suelta golpes al aire, eliminando a un ultiroid fácilmente.

Tailred comienza a explorar sus poderes con el Lizard Guildy presente, haciendo ataques asombrosos a minutos de poseer sus poderes. Al final de la pelea contra el elemelian, éste explota de ternura dejando su elemento base cristalizado –u Orbe Elemelian– y devuelve las coletas a las muchachas.

Mientras tanto, en el congreso de los altimaguil se decide quién es el siguiente en atacar a Tailred y robar su elemela (así llaman al elemento característico: el poder de amar que está en el corazón de la gente). El congreso altimaguil se decide por el siguiente mediante una batalla ¡DE JENGA!

Twoearle le cuenta a Soji lo que son los altimaguil, que han invadido muchos mundos para robar el elemela de muchos. Los altimaguil viven alimentándose del poder de dichos elementos, pero buscan especialmente el más poderoso, sí, el amor por las coletas.

Los capítulos ¡dan de qué hablar! Sin duda alguna es un anime que no te puedes perder.

FICHA TÉCNICA

GÉNERO: acción, comedia, romance, ciencia ficción
DIRECTOR: Hiroyuki Kanbe
IDEA ORIGINAL: Yume Mizusawa
GUION: Naruhisa Arakawa
MÚSICA: Yasuharu Takanashi
ESTUDIO: Production IMS
PRODUCCIÓN: Daiichikosho, Dax Production, Pony Canyon, Production Committee Will Become a Twin Tail, Production IMS, Ray Corporation, Shogakukan, TBS
EMISORA: TBS, CBC, SUN-TV, BS-TBS
CAPÍTULOS: 12

SEIYUUS:

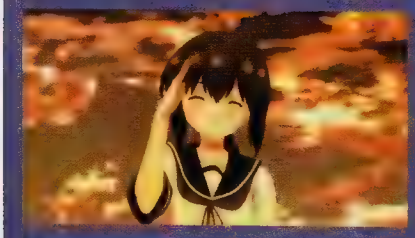
TWOEARLE: Maaya Uchida
SOJI MITSUKA: Nobunaga Shimazaki
TAILRED: Sumire Uesaka
ERINA SHINDO: Chinatsu Akasaki
MIHARU MITSUKA: Hiromi Igarashi
MIKOTO SAKURAGAWA: M.A.O
LIZADGILDY: Tesshô Genda
DRAGGILDY: Tetsu Inada
ISNA: Yoko Hikasa
TAIL BLUE: Yuka Aisaka

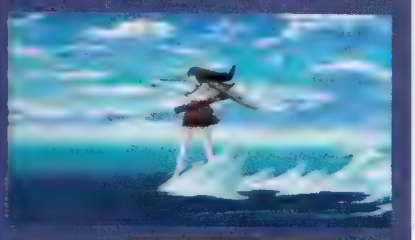
KANTAI COLLECTION

ENTRE BARCOS DE GUERRA Y HERMOSAS CHICAS MOE

Por Alex B.

TEMPORADA TRAS TEMPORADA HEMOS SIDO TESTIGOS DE LOS MILES DE ANIMES QUE, BASADOS EN UN MANGA O VIDEOJUEGO ORIGINAL, INVADEN NUESTRAS PANTALLAS EN BUSCA DE FERVIENTES SEGUIDORES. PUES BIEN, ***KANTAI COLLECTION*** –O ***KANCOLLE***– NO ES LA EXCEPCIÓN, SIN EMBARGO, SU SINGULAR HISTORIA HA POSICIONADO A LA FRANQUICIA NO SOLO COMO UNO DE LOS VIDEOJUEGOS ***FREE TO PLAY*** MÁS POPULARES DEL MERCADO, SINO TAMBIÉN COMO UNO DE LOS ANIMES MÁS ESPERADOS POR LOS JAPONESES PARA LA TEMPORADA DE INVIERNO 2015.





Si lo tuyo son los buques de guerra, la acción, las historias divertidas y las chicas moe, entonces no te despegues de estas páginas y acompáñanos a conocer lo que ***KanColle*** tiene preparado para ti.

DEL MUNDO ONLINE A LA PANTALLA CHICA

Kantai Collection comenzó su historia como un juego de cartas online desarrollado por Kadokawa Games. Vio la luz por primera vez el 23 de abril de 2013 e inmediatamente cautivó la atención de los jugadores japoneses, que a la fecha suman más de dos millones de usuarios. ¿La fórmula de su éxito? Sexis chicas moe basadas en célebres barcos, submarinos y portaaviones japoneses de la Segunda Guerra Mundial, encargadas de luchar contra una amenaza alienígena que intenta conquistar los mares del mundo.

Tras el gran impacto comercial obtenido por el juego, era de esperar que un sinfín de ***merchandising*** saliera a la venta para calmar las ansias de los fans. Además de diversas figuras coleccionables basadas en los personajes más populares de la franquicia, las primeras adaptaciones oficiales en ser lanzadas fueron una serie de mangas que adaptaron parte de la historia expuesta en el videogame, y que vieron la luz en el 2014, entre ellas una versión dibujada por **Sakae Sitou** (publicada en ***Comic Alive***), un manga estilo 4-koma a cargo de **Ryota Momi** (publicado en ***Famitsu Comic Clear***), otro titulado ***Kantai Collection -Kan Colle- Tomarigi no Chinjufu***, con el guion de **Hiroichi** y otro titulado ***Kantai Collection Black Order***, a cargo de **Outo Taguchi** (***Mobile Suit Gundam OO***), publicado en el portal online ***ComicWalker***.

Este 2015 no es la excepción, y después de un fabuloso evento de preestreno llevado a cabo el 27 de diciembre en Shinjuku y diversos cines (con seiyuus incluidas), por fin vio la luz la tan esperada serie ***Kantai Collection***, que el pasado 7 de abril fue transmitida mediante las cadenas televisivas Tokyo MX y KBS Tokyo.

El anime contará con 12 episodios (que posteriormente serán distribuidos para su venta en 6 volúmenes DVD/BD) bajo la dirección de **Keizou Kusakawa** y la colaboración de grandes estrellas del mundo de la animación, todo bajo la supervisión general de **Kensuke Tanaka**, productor de la franquicia multimedia de Kadokawa Games, y la producción del estudio Diomedéa.

LA AMENAZA DEL ABISMO

Fubuki, una tierna chica de carácter agradable, es trasladada al distrito naval de Chinjufu para formar parte del Tercer Escuadrón de Torpedos, que muy pronto luchará contra los Abismales, una flota misteriosa emergida de las profundidades marítimas que amenaza con destruir a la humanidad mediante el control de sus mares.

Las únicas capaces de enfrentar a estos monstruos son las Kan-musume, un grupo de chicas que poseen el alma de los antiguos buques de guerra japoneses, por lo que una extenuante guerra se libra día con día.

Fubuki es consciente de ello y ansía el día en que su compañía salga para enfrentarse en una batalla de verdad en contra del enemigo. ¿Cuál es el problema en todo esto? Pues que a pesar de que Fubuki es un destructor de clase especial, no tiene experiencia alguna en el campo de batalla, por lo que tendrá que pasar por ciertos inconvenientes que finalmente terminarán por unirla más a su escuadrón y darle un objetivo en la vida: ser la mejor guerrera de todas. ¿Lo conseguirá?

Sin duda es un anime lleno de emociones y grandes lecciones de vida, que entre momentos llenos de diversión y emocionantes batallas nos deja un mensaje claro de parte de su protagonista: jamás te rindas, y si quieres ser el mejor en algo, lucha por ello.

© Kadokawa Games/Diomedéa

FICHA TÉCNICA

GENERO: acción, ciencia ficción
DIRECCION: Keizou Kusakawa
GUION: Takeshi Yasuda
DISEÑO DE PERSONAJES Y DIRECCIÓN DE ANIMACIÓN: Naomi Ide y Mayuko Matsumoto
MUSICALIZACIÓN: Natsumi Kameoka

SEIYUUS:

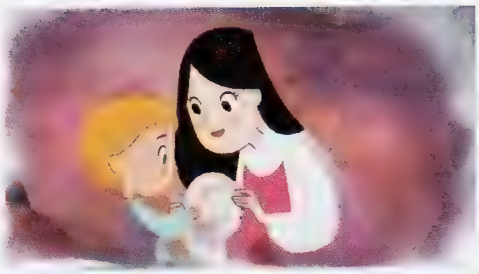
FUBUKI: Sumire Uesaka
AKAGI: Saki Fujita
KAGA: Yuka Iguchi

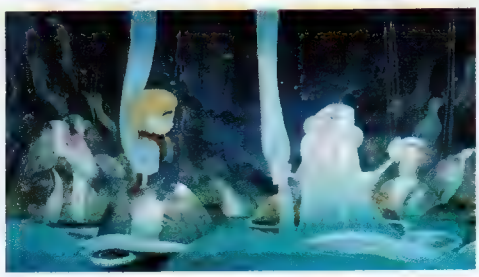
SONG OF THE SEA

EL MAR TE ESTÁ LLAMANDO

Por Nozomu Rodríguez

LA MAÑANA DEL 15 DE ENERO DE 2015 FUERON ANUNCIADOS LOS FILMES NOMINADOS PARA LA EDICIÓN NÚMERO 87 DE LOS PREMIOS DE LA ACADEMIA DE ARTES Y CIENCIAS CINEMATOGRÁFICAS DE ESTADOS UNIDOS, O, EN PALABRAS MÁS SIMPLES, LOS *ÓSCARES*.





El anuncio transcurría con normalidad y sin demasiadas sorpresas. Sin embargo, en el momento en el que el actor **Chris Pine** reveló los nombres de las películas nominadas en la categoría de mejor largometraje animado, los ojos del mundo voltearon sorprendidos hacia la costa de Irlanda.

Los medios que se dieron cita en el teatro Samuel Goldwyn de Los Ángeles mostraron gran admiración al saber que ***Song of the Sea***, una película irlandesa de la que muy pocos habían oído hablar, competiría por la estatuilla dorada junto con las grandes producciones hollywoodenses, ***Grandes héroes***, de Disney, ***Los Boxtrolls***, de Laika y ***Cómo entrenar a tu dragón 2***, de DreamWorks; así como con la más reciente creación de Studio Ghibli, ***El cuento de la princesa Kaguya***.

LA LEYENDA COBRA VIDA

Song of the Sea cuenta la historia de Ben y su hermana pequeña Saoirse, dos hermanos que viven con Conor, su papá, en un faro a la orilla del mar en Irlanda. La madre de los pequeños ha muerto varios años atrás, lo cual mantiene a la familia sumida en la tristeza, en especial al afligido padre.

Desde la partida de su mamá, Ben asumió un papel protector para con su hermana menor, quien, a pesar de tener seis años de edad, no ha podido aprender a hablar, lo cual hace la tarea del niño aún más difícil.

Un día, durante uno de sus largos paseos por la playa, Saoirse encuentra un extraño objeto, una flauta tallada en una caracola. Ben, en un principio, no le da importancia al hallazgo. Sin embargo, algún tiempo después, cuando la niña hace sonar el instrumento, ambos hermanos descubren un secreto maravilloso.

La flauta, al parecer, era una de las pertenencias más preciadas de su difunta madre, quien solía contar a los pequeños hermosas historias. La música que emana de la concha, además de servirle a la niña como un medio de comunicación, es capaz de dar vida a los cuentos que solían escuchar de su mamá años atrás

Poco después, Saoirse se da cuenta de un secreto aún mayor cuando, en una noche estrellada, un grupo de

© Tomm Moore/Cartoon Saloon/Mélusine Productions

focas llegan a la playa y se la llevan con ellas. En el momento en el que el asustado Ben corre en su rescate, ocurre un hecho insólito. La niña, ya sumergida en el agua, se transforma en una ***Selkie***, una criatura de la mitología celta, la cual, mientras se encuentra en tierra, es capaz de hacerse pasar por humana, pero cuando entra al mar, se convierte en una bella foca blanca.

Conor, aterrado por la desaparición de sus hijos, decide mandar a los muchachos a vivir con su abuela a la ciudad, lo más lejos posible del mar. En su nuevo hogar, los niños deciden emprender un viaje de regreso a la costa, pues, de lo contrario, la magia de la flauta está destinada a morir.

UN ESFUERZO CONJUNTO

Esta maravillosa historia necesitó de mucho apoyo para poder llegar a ver la luz, ya que, a pesar de su gran belleza y profundidad, no logró llamar la atención de las grandes casas productoras europeas.

El creador del filme, el escritor y director irlandés **Tomm Moore**, tuvo que mover cielo, mar y tierra para conseguir que su película fuera financiada y distribuida. Después de grandes esfuerzos y con su trabajo previo en la película de animación ***The Secret of Kells*** como aval, Moore pronto halló el apoyo que buscaba en diferentes instituciones, tanto públicas como privadas de distintas partes de Europa.

A cambio de un estreno preferencial en sus territorios, varios institutos cinematográficos de Luxemburgo, Bélgica, Dinamarca y Francia se mostraron dispuestos a brindar su ayuda, tanto técnica como financiera, para que el mundo entero pudiera disfrutar de esta cinta.

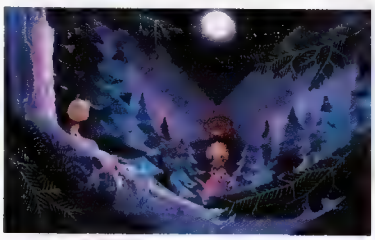
UN INICIO MODESTO PERO EFECTIVO

La película fue exhibida por primera vez en el Festival Internacional de Cine de Toronto, Canadá, el 6 de septiembre de 2014, evento durante el cual recibió sus primeras críticas positivas.

Como parte del acuerdo que el equipo de producción hizo con sus benefactores, la cinta fue estrenada en Bélgica, Francia y Luxemburgo el 12 de octubre de ese mismo año. En esos países, ***Song of the Sea*** se volvió una de las favoritas del público casi inmediatamente e incluso ganó el premio a mejor filme en el Festival Internacional de Animación de Port Leucate en el país galo.

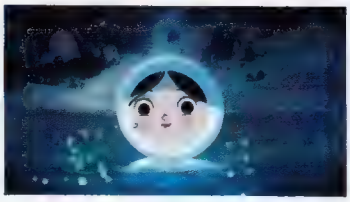
La buena fama que la película se creó entre los críticos de cine y la audiencia de todo el mundo hizo que ésta fuera proyectada en unas pocas salas en la Unión Americana durante unos cuantos días a partir del 29 de diciembre, sin saber que esa breve incursión sería la clave para ganarse el derecho de luchar por el premio más prestigioso del cine en idioma inglés.

A pesar de su gran éxito en otras latitudes, ***Song of the Sea*** tendrá que esperar un poco más para ver la luz en su tierra natal, pues el lanzamiento para Irlanda y Estados Unidos está programado para marzo de este año.



UNA VERDADERA JOYA

La cinta, además de su conmovedora y atrapante trama, tiene otras virtudes, como el detalle de la animación, la cual está hecha a la manera clásica y ofrece un estilo único. Las actuaciones de voz son simplemente maravillosas y la música acompaña a la perfección esta historia que no les pide nada a sus competidoras.



FICHA TÉCNICA

GÉNERO: animación, familiar
IDEA ORIGINAL: Tomm Moore
DIRECTOR: Tomm Moore
GUION: Will Collins
ESTUDIO: Cartoon Saloon, Mélusine Productions

DOBLAJE:

BEN: David Rawle
CONOR: Brendan Gleeson
ABUELA: Fionnula Flanagan
SAOIRSE: Lucy O'Connell

CONEXIÓN

MANGA OFICIAL

Síguenos, disfruta y comparte

CONEHION

MANGA

CUTE HIGH EARTH DEFENSE CLUB LOVE!
© Diomedéa/2015

MADAN NO OU TO VANADIS
© Tsukasa Kawaguchi/Satelight/2014

CLONES EN EL ANIME II

Por Lobo

EN LA ENTREGA ANTERIOR COMENZAMOS A ANALIZAR CÓMO DIFERENTES MANGAKAS SUELEN IMITAR EL ESTILO DE DIBUJO DE SUS AUTORES FAVORITOS, PARA DESPUÉS ENCONTRAR SU PROPIO ESTILO DE DIBUJO Y CÓMO, AUN VOLVIÉNDOSE PROFESIONALES, MUCHOS MANGAKAS NO PUEDEN EVITAR REPETIR EL MISMO ESTILO DE DIBUJO A LA HORA DE CREAR "NUEVOS" PERSONAJES.

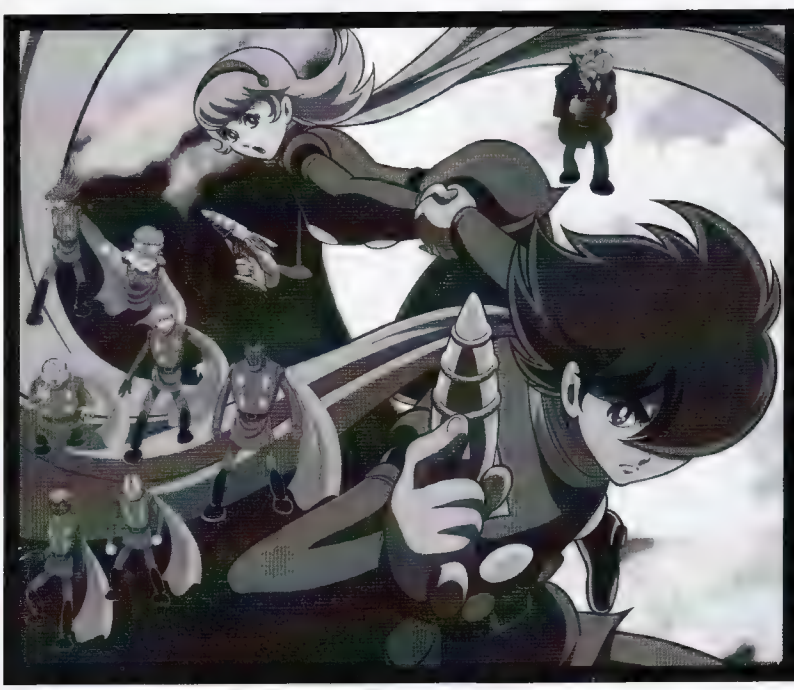
Sin embargo, esta tendencia de "clonar" personajes una y otra vez no es algo exclusivo del manga, pues en el anime podemos ver series que, aunque son diferentes en sus tramas, suelen tener en su "elenco" personajes muy similares en cuanto a físico.

Esto se debe a que en los estudios de animación existen diseñadores de personajes que, aunque tratan de respetar el estilo original del mangaka, al pasar un manga al anime, no pueden evitar poner su "sello personal" a los personajes que rediseñan, lo cual provoca que en diversos animes veamos personajes con características muy similares, a pesar de que pertenezcan a obras de diversos mangakas.

EL ORIGEN

Es un hecho que, desde los inicios del anime, los estudios de animación han recurrido a las historias del manga para crear diversas series y en muchos de los casos, los animadores intentaban que el estilo de dibujo del anime fuera muy similar al del manga, para aprovechar la popularidad que entre los lectores ya tenían historias como *Cyborg 009*.

Sin embargo, por muy bueno y creativo que fuera el mangaka, había veces en que se le tenía que dar una "ayudita" extra al diseño de sus personajes para que éstos hicieran una transición exitosa del manga al terreno animado, al poner más detalles en dibujos de diversos personajes, que por lo regular eran muy sencillos en su diseño en varios mangas.



Para llevar a cabo esta tarea de rediseñar personajes y que lucieran muy bien en anime, surgieron los llamados diseñadores de personajes, los cuales eran los encargados de "estilizar" el dibujo de los personajes de manga, según los requerimientos de la versión anime, pero eso sí, sin perder la esencia y personalidad que el personaje tenía originalmente en el manga.

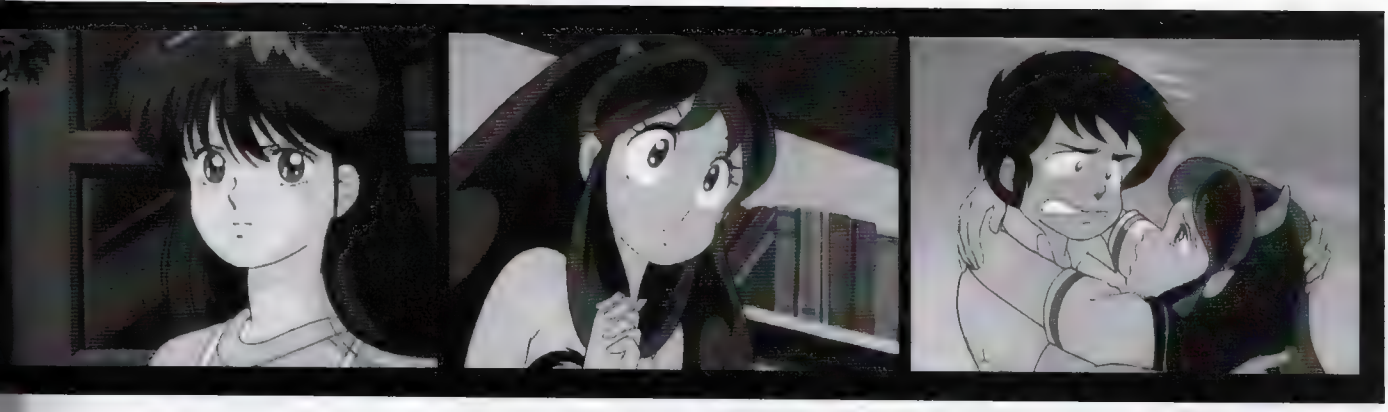
Muchos de estos dibujantes eran tan talentosos que incluso sus diseños de personajes se comenzaron a hacer muy reconocibles entre los televidentes. Tal es el caso del maestro **Shingo Araki**, el cual a pesar de que abandonó este mundo en el 2012, dejó un gran legado con su reinterpretación de personajes de mangakas famosos.

Como ejemplo tenemos la versión en anime de ***Devilman*** y ***Cutey Honey***, ambos personajes de **Go Nagai**, pero a los cuales Araki les dio su propio sello al pasarlos a la animación.

El estilo de Araki se define por líneas firmes que hacen ver a los personajes no sólo físicamente fuertes, sino que resaltan el carisma que ya tenían de por sí en la versión manga, además de que les otorga un "aire" de figura trágica, sobre todo en los momentos dramáticos de las series en las que este dibujante colaboró.

Su súper identificable estilo de dibujo a la hora de rediseñar personajes de manga le dio una gran fama y prestigio, al grado de que su nombre aseguraba que un anime en donde él se viera involucrado, tendría un éxito seguro, tal como ocurrió con ***Ashita no Joe***, anime del mismo nombre creado por **Tetsuya Chiba** y cuyo estilo de dibujo, entre dramático y violento, ciertamente también ayudó a Shingo Araki a mejorar el diseño de sus personajes en series de un corte similar, como lo fue ***Saint Seiya***.

Como ya dijimos, a veces el diseñador de personajes tenía que dar esa "ayuda extra" al dibujo de un mangaka al convertir su obra en anime y en el caso de ***Saint Seiya*** –obra del mangaka **Masami Kurumada**– vaya que Shingo Araki le dio una "ayudota", pues de hecho sus rediseños de ***Los Caballeros del Zodiaco*** fueron los que le dieron verdadera fama mundial a esta serie, tanto así que Araki también hizo el diseño para anime de los personajes de ***Ring ni Kakero***, otro manga de Kurumada, para asegurar su popularidad al convertirse en serie animada.



IMITAR, IGUALAR, SUPERAR

Muchos de estos "dibujantes de anime" originalmente también eran mangakas –como en el caso de Shingo Araki–, los cuales decidieron probar mejor fortuna en el terreno animado e, irónicamente, la fama que muchas veces no alcanzaron en el manga, la lograron al rediseñar a personajes de otros mangakas para diversas series anime.

Y es que con el tiempo muchos de estos diseñadores de personajes, gracias a su talento, comenzaron a hacerse de una popularidad en el anime, que muchas veces incluso rivalizaba con la de los más famosos mangakas.

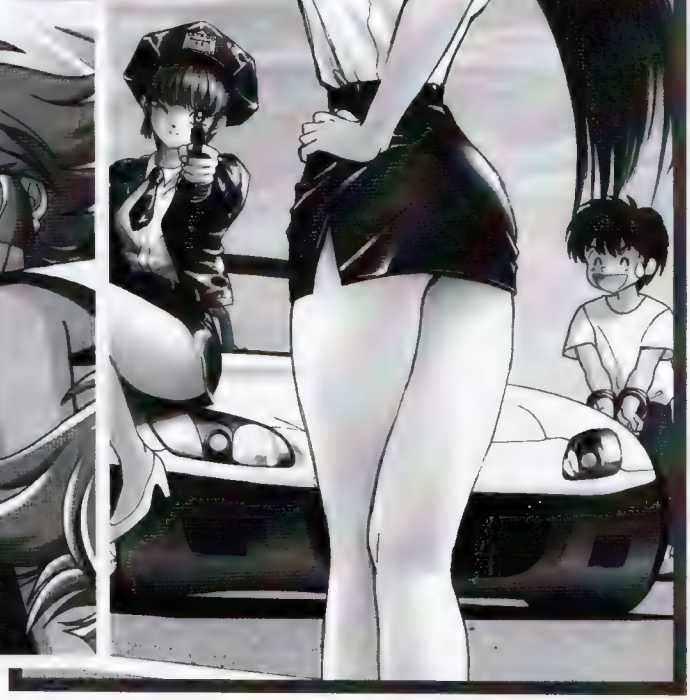
Como ejemplo tenemos a **Akemi Takada**, talentosa diseñadora de personajes cuyo dibujo prácticamente definió la forma en que debían crearse los personajes de anime en los 80´s, debido a que su estilo no sólo era firme, sino sutilmente hermoso, sobre todo en lo que respecta al rediseño de personajes femeninos a los cuales dotó de un aire de belleza muy especial que los hacía fácilmente identificables y que, de cierta manera, comenzó la tendencia del fanservice en los 80´s.

Como prueba tenemos la versión anime del exitoso manga ***Kimagure Orange Road***, en donde el rediseño de la protagonista, Madoka Ayukawa, por parte de Takada, prácticamente volvió a este personaje un "***sex symbol***" del anime ochentero.

Pero Akemi Takada es más recordada por ser, por así decirlo, la "diseñadora de cabecera" de los mangas de **Rumiko Takahashi**, pues rediseñó los personajes de mangas como ***Lum - Urusei Yatsura*** y ***Maison Ikkoku***, en su versión animada.

Esta idea de dejar a un diseñador de personajes "base" para un mangaka –Shingo Araki con Masami Kurumada, Akemi Takada con Rumiko Takahashi– era para que los personajes tuvieran una "personalidad y estilo" fácilmente reconocibles tanto en anime como en manga.

Esto explicaría por qué el diseño de los personajes de ***Ranma 1/2*** en la versión anime, a pesar de no haber sido hecho por Akemi Takada, es muy similar al estilo de trazo de esta dibujante, para que se identificara como una obra de Rumiko Takahashi, eso sin contar que la diseñadora del anime de ***Ranma*** –la dibujante Atsuko Nakajima– colaboró con Takada en el anime de ***Lum - Urusei Yatsura*** y ***Maison Ikkoku***, por lo que tenía la "escuela" de su, digamos, mentora.



UNA CADENA SIN FIN

Y es que, así como muchos mangakas noveles imitan el estilo de maestros mangakas, muchos diseñadores de personajes no pueden evitar el imitar la obra de otros autores, sobre todo si han colaborado con ellos o simplemente porque admiran su estilo de dibujo.

Tenemos el caso del mangaka **Nobuhiro Watsuki**, creador de ***Rurouni Kenshin***, quien a pesar de ser un gran creativo, su estilo de dibujo cambió radicalmente al conocer, e imitar, la obra del mangaka y diseñador de personajes **Yoshiyuki Sadamoto**, cuyo estilo de personajes es prácticamente una firma inimitable y sello inconfundible de animes del Estudio Gainax como el súper popular ***Neon Genesis Evangelion***.

A su vez, el estilo de dibujo y narrativa de Nobuhiro Watsuki ayudó a **Eiichiro Oda** –ayudante de Watsuki por algún tiempo– a definir su estilo de dibujo en su manga ***One Piece***, el cual, en diseño de personajes y narrativa, es increíblemente similar al manga ***Fairy Tail*** de **Hiro Mashima**, aunque ambos mangakas afirman que esto se debe a que los dos admiran y han seguido el trabajo del mangaka **Akira Toriyama**, en obras como ***Dragon Ball Z***.

Como vemos, el que diseñadores de personajes y mangakas emulen el estilo de otros dibujantes es simplemente una retroalimentación, en donde un autor toma lo mejor de otro mangaka, el cual, como en el caso de Toriyama, es tan bueno que por sí mismo se vuelve un diseñador de personajes, pero de ese tema hablaremos en la próxima entrega.

¡OTAKU POR SIEMPRE, AKIBAKEI 4EVER!

COPYRIGHTS

Cyborg 009 © Manga: Shotaro Ishinomori/Editorial Kodansha/Shonen Magazine. *Anime:* Estudio Sunrise/Toei Animation/TV Tokyo
Devilman © Manga: Go Nagai/Editorial Kodansha/Shonen Magazine. *Anime:* Toei Animation Co., Ltd/TV Asahi
Cutey Honey © Manga: Go Nagai/Editorial Akita Shoten/Shonen Champion. *Anime:* Toei Animation Co., Ltd/TV Asahi
Ashita no Joe © Manga: Ikki Kajiwara (guion), Tetsuya Chiba (dibujo)/Editorial Kodansha/Weekly Shonen Magazine. *Anime:* Estudio Mushi Productions/Fuji TV, Animax
Saint Seiya © Manga: Masami Kurumada/Editorial Shueisha/Shukan Shonen Jump. *Anime:* Toei Animation Co., Ltd / TV Asahi
Ring ni Kakero © Manga: Masami Kurumada/Editorial Shueisha/Shonen Jump. *Anime:* Toei Animation Co., Ltd/TV Asahi
Kimagure Orange Road © Manga: Izumi Matsumoto/Editorial Shueisha/Shonen Jump/*Anime:* Estudio Pierrot/Fuji TV
Lum - Urusei Yatsura © Manga: Rumiko Takahashi/Editorial Shogakukan/Shonen Sunday. *Anime:* Estudio Pierrot, Estudio DEEN/Fuji Television
Maison Ikkoku © Manga: Rumiko Takahashi/Editorial Shogakukan/Big Comic Spirits. *Anime:* Estudio DEEN/Fuji TV
Ranma 1/2 © Manga: Rumiko Takahashi/Editorial Shogakukan/Shukan Shonen Sunday. *Anime:* Estudio DEEN/Fuji TV
Rurouni Kenshin © Manga: Nobuhiro Watsuki/Editorial Shueisha/Shonen Jump *Anime:* Studio DEEN/Fuji TV
Neon Genesis Evangelion © Anime: Studio Gainax/TV Tokyo *Manga:* Yoshiyuki Sadamoto/Editorial Kadokawa Shoten/ Shonen Ace/Young Ace
One piece © Manga: Eiichiro Oda/Editorial Shueisha/Shonen Jump. *Anime:* Estudio Toei Animation/ Fuji TV
Fairy Tail © Manga: Hiro Mashima/Editorial Kodansha/Shonen Magazine. *Anime:* A-1 Pictures/Satelight/TV Tokyo
Dragon Ball Z © Manga: Akira Toriyama/Editorial Shueisha/Shonen Jump. *Anime:* Estudio Toei Animation Co., Ltd/ Fuji TV

RAIL WARS!
© Takumi Toyoda & Vania 600/
Sohgeisha/Mag Garden/Passione/5pb.

EL LADO OSCURO DEL SUMO

Por Arthur Nolf

EL *SUMO* ES SIN LUGAR A DUDAS EL DEPORTE NACIONAL DE JAPÓN, COMO LO PRUEBAN LOS CINCO GRANDES TORNEOS QUE SE CELEBRAN EN ESE PAÍS AÑO CON AÑO Y LA FAMA DE LOS LUCHADORES DE SUMO (CONOCIDOS COMO ***SUMOTORI*** O ***RIKISHI***) ESTÁ A LA ALTURA DE LAS ESTRELLAS DE CINE O LOS MÁS FAMOSOS CANTANTES JAPONESES. INCLUSO UN LUCHADOR PROFESIONAL VETERANO PUEDE LLEGAR A GANAR ENTRE 10,000 A 30,000 YENES MENSUALES.

Por todo esto, no es extraño que muchas familias deseen que sus hijos ingresen a este deporte, para asegurar su porvenir, e incluso en muchos pueblos se celebran torneos infantiles de sumo para preparar a las futuras estrellas del más célebre deporte nipón.

Sin embargo, tras toda esa celebridad, riqueza y supuesta gloria, está la otra cara del sumo, en la cual se nos muestra como uno de los deportes más riesgosos para la salud de quienes lo practican, debido a la enorme cantidad de peso que los sumotori deben ganar para sobresalir en el llamado Deporte Nacional de Japón.

GANAR PESO A COMO DÉ LUGAR

La gran característica de los luchadores de sumo es, obviamente, sus grandes y voluminosos cuerpos, cuya gran masa muscular y de grasa les ayuda a salir victoriosos en sus combates, pues mientras más peso, más difícil será que su oponente logre derribarlos.

Sin embargo, el obtener este gran volumen corporal no es nada fácil y muchos padres intentan que sus niños ganen la mayor cantidad de peso posible –sin ponerse a ver las consecuencias en la salud de sus hijos– para que éstos puedan entrar en los ***Heya*** ("cuadras") o centros de entrenamiento de sumo. Los principiantes suelen ser admitidos una vez que cumplen los 15 años, pero siempre y cuando pesen, como mínimo, 80 kilos.

No bien ingresan al Heya, una de las principales misiones de los principiantes –además de atender a sus superiores, limpiar todo el edificio y preparar la comida– es indudablemente el aumentar de peso, a la par que se someten a un rudo entrenamiento.

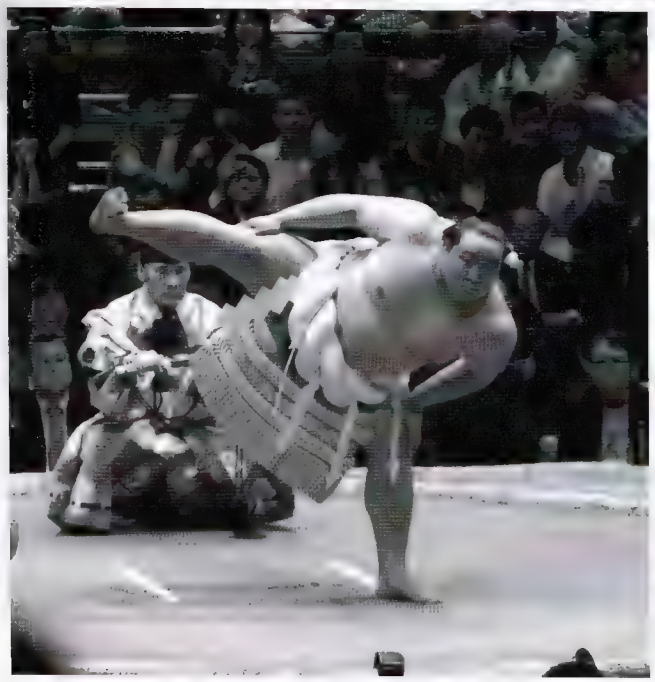
Una de las principales comidas, que los sumotori principiantes deben aprender a preparar, es el llamado ***chankonabe***, un guiso cuya antigüedad se remite al siglo XIX y que está preparado a base de carne de pollo, res o pescado, además de diversas verduras.

El chankonabe es fundamental para la dieta de un luchador de sumo, pues le aporta aproximadamente 10,000 de las 20,000 calorías que debe consumir al día; es decir, los sumotori ganan prácticamente la mitad de su peso corporal gracias al chankonabe. El resto de calorías que necesitan los sumotori las obtienen a través de beber cerveza, comer arroz, pollo frito, ***ramen***, ***sushi*** e incluso uno que otro "alimento chatarra".

Después de comer, estos luchadores dormirán una siesta de aproximadamente cuatro horas, tras lo cual se levantarán para hacer extenuantes ejercicios y convertir parte de esa grasa en músculos.

Esta rutina tendrá como resultado que los luchadores de sumo tengan cuerpos más grandes y voluminosos. El luchador de sumo promedio llegará a tener de 100 a 120 kilos de potente masa corporal, e incluso en algunos casos llegará a exceder esta medida, como el gigantesco luchador **Kotonowaka**, de 170 kilos.

Sin duda, uno de los luchadores de sumo más famosos por su excesivo peso fue el hawaiano **Konishiki**, quien con sus 230 kilos de peso se volvió prácticamente invencible, ganando el título de ***yokozuna*** (el rango más importante para un sumotori) y que conservó hasta su retiro en 1998, fecha en la cual se dio cuenta del enorme precio que tendría que pagar por el gran peso ganado en sus "días de gloria".



GRANDES, PODEROSOS Y ¿ENFERMIZOS?

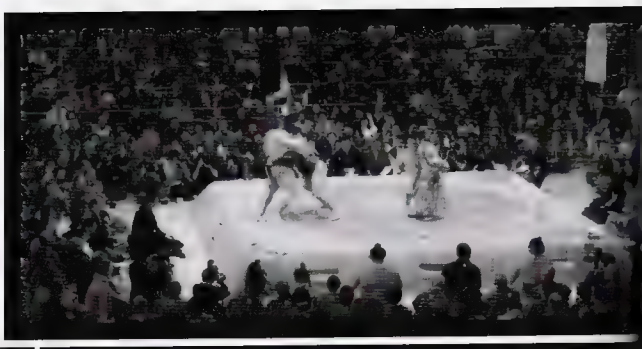
En el caso de Konishiki, después de retirarse empezó a sufrir diversos dolores en los hombros y artritis aguda en las rodillas por todo el peso corporal que éstas tuvieron que soportar por años. Los riesgos en su salud obligaron a Konishiki a seguir una rigurosa dieta y un estricto programa de ejercicios, pero esta vez para bajar a los 150 kilos y mejorar su salud.

Sin embargo, aunque Konishiki bajó de peso, lo que era un hecho es que el promedio de vida de este luchador –como el de la mayoría de quienes practican sumo de manera profesional–, no sería más de 60 a 65 años; nada alentador.

Esta expectativa tan baja de vida en los rikishi se debe a años de sobrepeso y rudo ejercicio, lo cual no sólo provoca en ellos problemas de artritis, sino diabetes, hipertensión, colesterol elevado y por supuesto el llegar a sufrir infartos, además de debilitar diversas partes de sus cuerpos.

Debido al gran aumento de sumotoris con enormes lesiones por sus problemas de sobrepeso, en el 2003 la Nihon Sumo Kyokai (Asociación Japonesa de Sumo) convocó a 27 especialistas en medicina deportiva, para analizar el problema y adoptar medidas drásticas para regular la dieta de los luchadores de sumo.

Entre las medidas se estableció que los sumotori debían someterse periódicamente a exámenes médicos obligatorios, para medir su nivel de grasa corporal, además de que un luchador de sumo sólo podría aumentar su peso con base en su estatura, para no sufrir de sobrepeso. Por ejemplo, si el rikishi mide 1,60 metros puede pesar de 100 a 120 kg, para no poner en peligro su salud, aunque este peso aún puede parecer excesivo para algunas personas.



Como ya mencionamos al principio de este artículo, muchos padres de familia japoneses anhelan que sus hijos puedan entrar al mundo del sumo, en donde, si se esmeran, se volverán ricos y famosos, pero... ¿Vale la pena el precio que hay que pagar? Un precio que los puede llevar a sufrir diversas enfermedades e incluso una muerte prematura, sólo para obtener fama y fortuna.

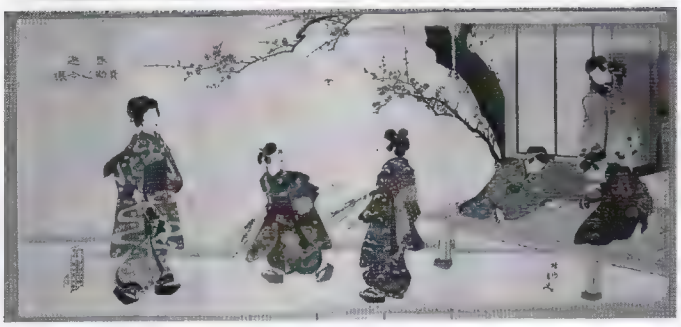
CONCHION
MANGA
TOUHOU
© Masaru/Decoration Gold Artbook

JUGUETES TRADICIONALES DE JAPÓN

LA EVOLUCIÓN DE LA DIVERSIÓN

Por Lobo

A PESAR DE QUE JAPÓN ES PRÁCTICAMENTE LA MECA DE LOS VIDEOJUEGOS Y LOS JUGUETES MÁS TECNOLÓGICAMENTE AVANZADOS, LOS NIÑOS NIPONES MUCHAS VECES PREFIEREN DIVERTIRSE CON LOS MISMOS JUGUETES QUE SUS ANTEPASADOS CREARON PARA ENTRETENERSE EN EL ANTIGUO JAPÓN.

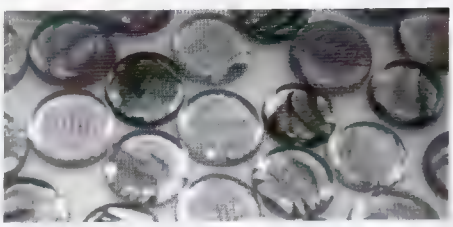


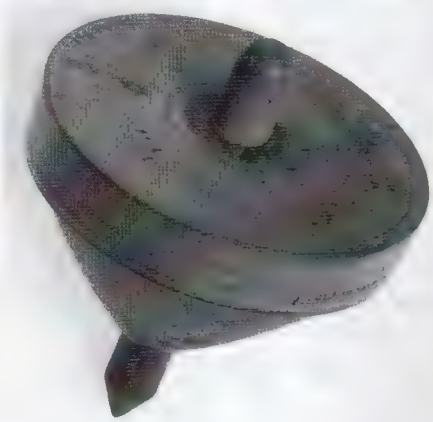
TIEMPO PARA RECORDAR

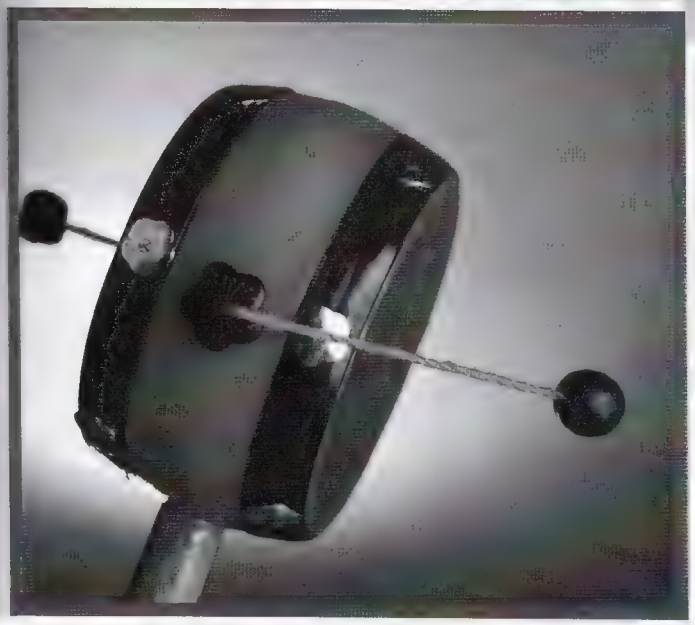
Desde la antigüedad, los japoneses han creado diversos juguetes para entretenerse y de hecho, muchos de éstos podían ser usados tanto por niños como por adultos para pasar un buen rato. Ya desde el periodo Heian (794-1185) hay evidencia de juguetes rústicos, elaborados a mano, tales como muñecas talladas en madera.

Durante la Era Edo (1603-1868), tanto los juguetes como los juegos infantiles tuvieron un mayor auge, sobre todo en festividades como el Año Nuevo o la llegada de la primavera.

En este tiempo es cuando surgen juguetes que después se volverían tradicionales, tales como las cometas (***tako***) y las raquetas de madera (***hagoita***), usadas en un juego similar al bádminton; ambos juguetes, aunque pensados para el entretenimiento de niños, terminaron convirtiéndose incluso en artículos coleccionables, debido a los hermosos dibujos de paisajes, samuráis y ***geishas*** con que eran adornados.







DIVERTIRSE DE FORMA SENCILLA

Lo hermoso de los juguetes tradicionales japoneses es su sencillez y el hecho de que muchos de ellos no necesitan de elaboradas reglas para entretener; tal es el caso de las ***ohajiki***, una especie de canicas de cristal –excepto que en Japón son planas–, las cuales el niño arroja, empujándolas con los dedos, a un círculo en donde hay otras canicas, para quedarse con todas las que logre sacar del círculo.

También tenemos el ***kendama***, un pequeño martillo de madera o plástico, formado por dos copas y un pico en los cuales el niño debe intentar introducir una pelota, que cuelga del kendama con una cuerda, haciéndola girar. Este juego requiere mucha habilidad, y su forma de jugarlo es similar a la del balero mexicano, pero es muy entretenido.

Pero si de sencillez en el juego hablamos, tenemos las bolsitas ***otedama***, las cuales en la antigüedad elaboraban las madres cosiendo retazos de tela y rellenándolos de semillas –actualmente se venden ya hechas–. Las niñas se entretenían largas horas con este juguete, lanzándolo al aire con una mano y cogiéndolo con la otra, mientras cantaban, en un juego llamado ***nage-dama***. Las niñas más hábiles podían hacer girar en sus manos hasta cuatro o cinco bolsitas otedama al mismo tiempo.

Por otro lado, existen juguetes japoneses que incluso son conocidos en nuestro país, tales como el ***taketonbo***, una pequeña hélice insertada en un palo de madera, a la cual se hace volar girando el palito entre las manos. También está el ***den-den daiko***, un pequeño tambor de dos caras, con pequeñas bolitas de madera sujetas con cuerda a los lados del tambor y al cual se hace sonar girando para entretener a los niños más pequeños.

JUGUETES EN EVOLUCIÓN

Por otro lado, varios juguetes creados durante los periodos Edo y Meiji y que fueran muy populares durante y después de la Segunda Guerra Mundial, para entretener a un pueblo devastado, llegaron a sobrevivir hasta nuestra época, debido a que, de alguna manera, "evolucionaron" en juguetes modernos.

Para ejemplificar esto tenemos el juego conocido como ***menko***, el cual data del periodo Edo y que consiste en arrojar unas tarjetas –las cuales pueden ser circulares o cuadradas– a un círculo en el cual hay tarjetas de otros jugadores, con la intención de voltear tantas como pudieras para quedarte con ellas.

Desde su creación, las tarjetas menko han sido muy populares entre los niños, debido a que éstas tenían imágenes de diversos personajes famosos; en la antigüedad eran imágenes de samuráis, aunque en la Segunda Guerra Mundial las imágenes eran de diversos barcos y aviones de guerra. En la actualidad las imágenes menko van desde cantantes y artistas famosos hasta los más populares personajes de manga y anime.

Si este juguete se les hace conocido es porque en algún momento de su infancia pudieron haberlo jugado, aunque claro, con el nombre de tazos, los cuales se volvieron muy populares en todo el mundo desde los años 90's.

Algo similar ocurrió con el tradicional y súper popular juguete conocido como ***koma***, el cual no es otra cosa que un trompo (peonza) japonés que puede ser elaborado de diversos materiales, que van desde madera hasta hierro.

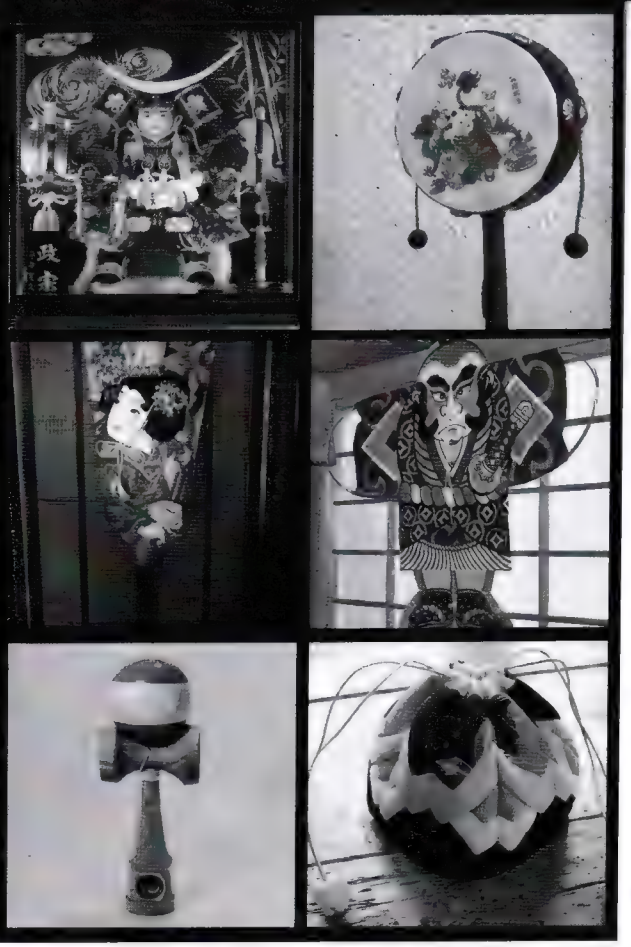
Los niños usan sus koma en un juego llamado ***beigoma***, el cual consiste en trazar un círculo en el suelo –aunque también se puede crear una "plataforma" poniendo una tela semiestirada sobre un pequeño barril o cubeta– y después dos niños arrojarán sus trompos uno contra el otro, haciéndolos girar a gran velocidad, para que choquen entre ellos; obviamente gana el niño cuya peonza queda girando o que saca primero el koma de su rival del círculo.

Notoriamente, el moderno Beyblade está inspirado en este juego y básicamente sigue las mismas reglas que el tradicional beigoma.

RENOVARSE O DESAPARECER

Si bien, muchas personas en Japón quisieran que sus juguetes conservaran su aire tradicional, lo cierto es que en esta época, tan llena de juegos de video y juguetes plásticos que prácticamente se manejan por sí solos, la única forma en que los juguetes tradicionales japoneses pueden sobrevivir es "modernizándose".

Lo cierto es que en el fondo, los juguetes tradicionales japoneses siempre seguirán siendo los mismos que divirtieron por horas a los niños de la antigüedad y que de igual forma entretienen a los chiquillos de hoy en día, pues, sin importar lo moderno y tecnificado que se vuelva nuestro planeta, los niños siempre serán niños.



VALKYRIA CHRONICLES
© Atsuko Watanabe/A-1 Pictures

AMA

LAS AGUERRIDAS MUJERES BUZO DE JAPÓN

Por Angel Princess

EN ESTA OCASIÓN NO HABLAREMOS DE UN TEMPLO, PARQUE O UN RÍO, SINO DE UNAS MUJERES MUY ESPECIALES, QUE POR SU EXCEPCIONAL Y DIFÍCIL OFICIO SE HAN VUELTO UN GRAN ATRACTIVO, TANTO PARA EL TURISMO JAPONÉS COMO EL EXTRANJERO.

Nos referimos a las ***amas***, mujeres buzo japonesas que, al igual que sus ancestros hace miles de años, siguen nadando en las profundas y agresivas aguas de las costas japonesas en busca de diversos productos marinos que les ayuden a llevar el diario sustento a sus hogares.

UNA TRADICIÓN MILENARIA

Aunque en Japón la palabra "ama" se usa tanto para los hombres como para las mujeres que bucean, se relaciona más con las mujeres buceadoras, que buscan mariscos, algas y perlas en las costas niponas, pues son ellas las que más han destacado en este trabajo desde hace siglos.

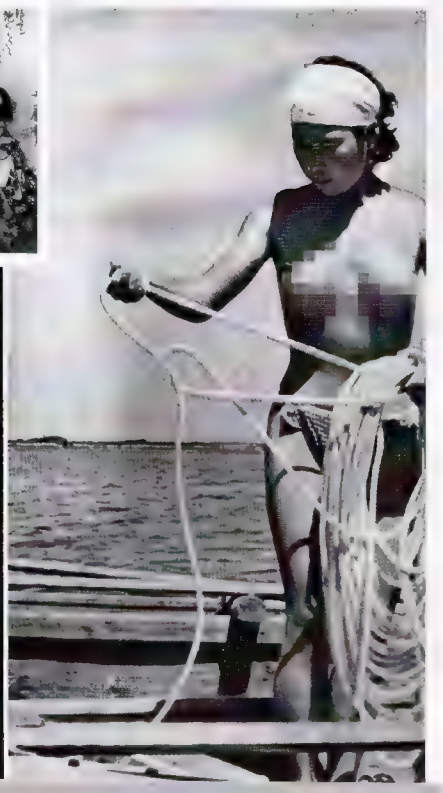
La razón de que las mujeres sean más eficientes que los hombres buceadores se debe a que la grasa corporal en el cuerpo femenino está mejor distribuida que la de los varones, lo que les hace soportar mejor las frías temperaturas que suelen haber en las aguas niponas, que a veces llegan a los 10 grados centígrados. De hecho su resistencia física es tal, que las amas, desde hace siglos, nadan prácticamente desnudas, sólo con un pequeño taparrabo –y a veces sin nada–, soportando las agresivas condiciones del mar japonés.

Estas cualidades las ayudaron a soportar más tiempo debajo del agua, desarrollando una mayor resistencia pulmonar, lo que las hizo ideales para este trabajo, mientras los hombres simplemente se dedicaban a la pesca en botes.

UNA LUCHA DIARIA

En la actualidad las técnicas de buceo de las amas son prácticamente las mismas que usaban sus ancestros, hace 2,000 años. Todos los días las amas llegan a una cabaña llamada ***amagoya***, cerca de la costa, en donde se despojan de sus ropas sólo para usar lo conocido "taparrabo", el cual les hace más fácil bucear.

Después se dirigen al mar, en donde nadan llevando una pequeña cesta de madera atada al pie, en la cual ponen los productos que han recolectado, ayudadas por una pequeña herramienta parecida a una espátula. En aproximadamente media hora, las mujeres buzo intercalan 15 minutos de inmersión –subiendo y bajando continuamente– con 15 minutos de descanso.



Muchas mujeres ama se dedican a este trabajo toda su vida, las principiantes (llamadas ***kachido***) practican desde los 13 años, sumergiéndose en el mar tres horas diarias, cuando ya son profesionales se les llama ***funado*** y algunas siguen buceando hasta los 60 o 70 años de edad, y de hecho muchas ama aseguran que su mejor momento como buceadoras es a los 50 años de edad.

UN GRAN ATRACTIVO TURÍSTICO

Para las ama bucear es simplemente un trabajo, y aunque nunca fue su intención llamar la atención de los demás, es difícil para muchos hombres el ignorar a un grupo de mujeres semidesnudas nadando en el mar.

Por esto, desde hace siglos, las ama han llamado la atención de curiosos y artistas, tal como lo prueban los diversos grabados ***Ukiyo-e*** del siglo XVIII, en donde varios dibujantes plasmaban, de manera erótica, a estas buceadoras ejerciendo su profesión.

Con la llegada del siglo XX, las ama se volvieron, para bien o para mal, un atractivo turístico en diversos puertos japoneses. En algunos casos los turistas iban a verlas en sus áreas de trabajo, pero algunos hombres de negocios vieron el potencial atractivo de las ama para atraer turistas, por lo que incluso montaron espectáculos marinos con estas buceadoras.

Tal es el caso de **Kokichi Mikimoto**, el "padre del cultivo de perlas" en Japón, el cual decidió contratar a mujeres ama para que se dedicaran a recolectar perlas en sus "granjas de perlas", localizadas en el Parque Nacional de Ise-Shima, en la prefectura Mie, para atraer al turismo.

Un detalle curioso es que Mikimoto hizo que las ama cubrieran sus cuerpos con un traje especial blanco –a favor del pudor–, para no ofender a turistas extranjeros. Aun así, este traje se transparentaba un poco al nadar, lo cual añadía un atractivo extra a las ama.

Dicho traje blanco se volvió, con el tiempo, el estereotipo turístico de las ama, aunque muchas de ellas realmente no usan este traje en su trabajo diario, sólo cuando hay temperaturas extremas o en eventos especiales de corte festivo.

Como ejemplo tenemos el Festival Anual de AMA, del Puerto de Shirahama, al sur de Tokio. En dicho festival, las ama, usando el traje blanco con que las identifica el turismo, nadan por la noche, portando antorchas que iluminan el mar. También en esta localidad existe el Concurso de la Reina Ama, en donde pueden participar las jóvenes, sean ama o no.

Este es otro punto importante a destacar, pues desde hace tiempo, en varios lugares turísticos ya no se contratan a verdaderas ama, sino a hermosas jóvenes, a las que se les enseña a bucear al "estilo ama", ya que según la tradición, estas jóvenes delgadas y atractivas responden más al estereotipo de belleza nipón, que las robustas y fuertes mujeres ama verdaderas.

UNA TRADICIÓN EN PELIGRO

Para finalizar, hay que decir que las mujeres buceadoras japonesas atraviesan momentos de crisis, ya que su trabajo es cada vez menos redituable debido a una disminución de los recursos marinos, lo que ha obligado a muchas ama a buscar otras fuentes de trabajo.

Y si a eso le sumamos que muchas jovencitas ya no quieren seguir los pasos de sus madres y abuelas como ama, tal vez pronto este hermoso trabajo desaparezca por completo y sólo quede como un simple atractivo turístico o, peor aún, simplemente un recuerdo en la memoria de los japoneses.

CONEXIÓN
MANGA
HINADAMARI 8
© Hinata Katagiri

CONEHION

MANGA

KANTAI COLLECTION

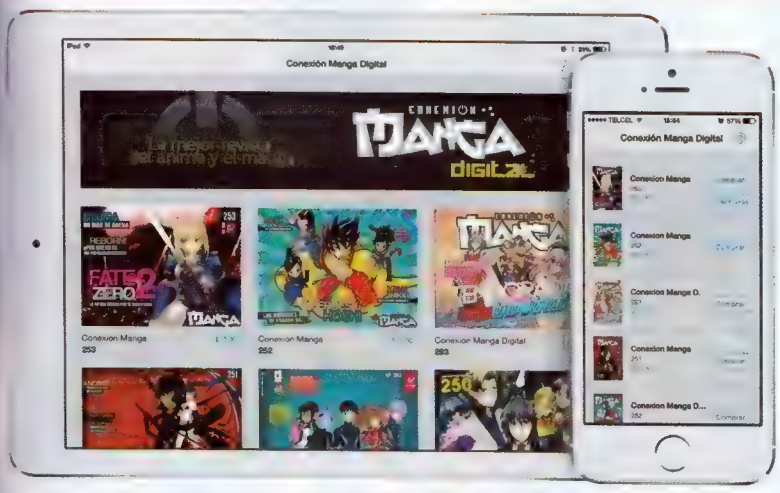
THE FRUIT OF GRISAIA

Visita y suscribete a nuestro **canal** de YouTube

CONEXIÓN MANGA

— Conexión Manga Oficial —

y vive grandes **aventuras** con tu ***revista*** favorita.



Conexión Manga Digital

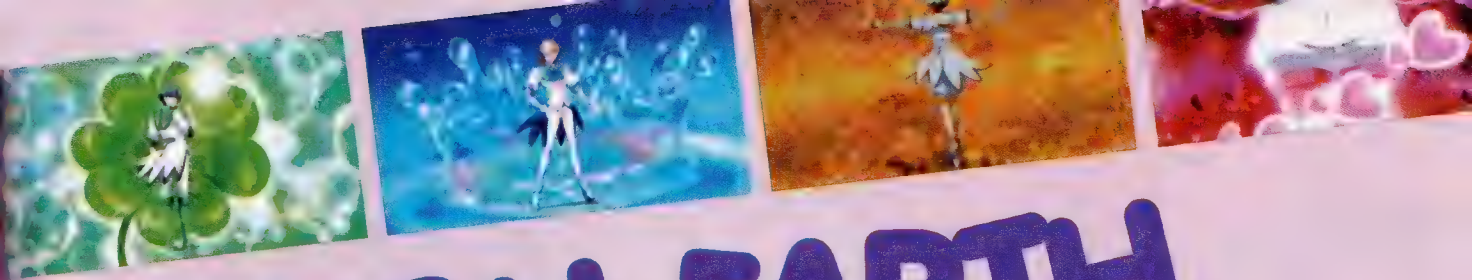
para iPad y iPhone

Disponible en el App Store

Ahora CONEXIÓN MANGA **Digital para dispositivos** Android

Tablets y Smartphones

ANDROID APP ON Google play



TE HIGH EARTH FENSE CLUB LOVE!

CHICOS MÁGICOS A LA DEFENSA DEL MUNDO

Por Judith D.

A TODO EL MUNDO LE ENCANTAN LAS PARODIAS, DIGO, TAL VEZ NO SEAN LOS PRODUCTOS MÁS ORIGINALES DEL UNIVERSO (DAAAA...) PERO ACEPTÉMOSLO, ¿A QUIEN NO LE GUSTA DISFRUTAR DE UNA COMEDIA BURLONA? RIÉNDOSE DE LO LINDO, CON BROMAS QUE REALZAN LAS CARACTERÍSTICAS MÁS ABSURDAS Y BOBAS DE UN PERSONAJE, SERIE O *MOVIE*. ¿PERO QUÉ PASA CUANDO UNA SERIE SE GANA UN LUGAR PROPIO EN EL GUSTO DE LOS FANS, GRACIAS A LA PARODIA? NO LO PIENSEN MUCHO, YA QUE ESTO ES EXACTAMENTE LO QUE VEREMOS EN *CUTE HIGH EARTH DEFENSE CLUB LOVE!* (*BINAN KOUKOU CHIKYUU SEIFUKU-BU LOVE!*), UNA SERIE NADA COMÚN EN LA CUAL NOS REIREMOS CON TODOS Y CADA UNO DE LOS CLICHÉS DE LAS SERIES TIPO *MAHOU SHOUJO* (CHICAS MÁGICAS), ENCARNADOS EN UN GRUPO DE 5 GUAPOS ESTUDIANTES DE INSTITUTO.

CAMBIANDO EL ROL MÁGICO

Anteriormente habíamos presenciado casos en la industria animada, en donde personajes masculinos –ya sea por broma o chiste local–, se convertían y/o actuaban como chicas mágicas; ejemplo, el personaje Ayumu, de la serie ***Kore Wa Zombie Desu Ka?*** (2011), pero ésta es la primera ocasión en la cual la trama gira 100% alrededor de este concepto, dándole un saborcito especial a este estreno invernal, el cual nace de los alucines mentales del guionista **Michiko Yokote**, escritor veterano de la industria, cuyos trabajos en series como ***Ayakashi*** (2006), ***Gravitation*** (2000) o ***Gintama*** (2006 a la fecha) han deleitado el gusto de los televidentes por muchos años.

Ahora, con el auspicio de la empresa Diomedéa, ha creado un producto diferente –tanto narrativa como visualmente– a lo que nos tiene acostumbrados. Ayudado por los diseños de **Masakazu Ishikawa** (***Campione! TV*** [2012], ***Kodomo no Jikan*** [2007], ***Shinryaku! Ika Musume*** [2010]) y la música del compositor **Yamazo** (***La Storia della Arcana Famiglia*** [2012]) nos presenta un producto que bien podría convertirse en uno de los favoritos de esta temporada, algo que podría ser cierto gracias a la escrupulosa dirección del también veterano **Shinji Takamatsu**, quien goza de cierto renombre en diversos estudios de animación, gracias a su extensa trayectoria; entre sus trabajos más representativos destacan: ***Armor Hunter Mellowlink*** (1988), ***Kidou Shin Seiki Gundam X*** (1996), ***School Rumble*** (2004), así como una colaboración como storyboardista para la adorable serie ***Mirmo Zibang!*** (2002), entre otros trabajos.

EL CLUB DE DEFENSA DE LA TIERRA

Es una tarde relajada en los baños públicos kurotama. Dentro, Atsushi y Yufuin se encuentran pasando un momento relajado mientras pierden el tiempo en una discusión sin sentido sobre los ingredientes del ***oden***, principalmente uno que le desagrada a Yufuin, el ***chikuwabu***; su argumento es que no le encuentra lugar en el mencionado platillo (¿?). Mientras la conversación se alarga, un diminuto portal se abre y un misterioso ser cae en la bañera para asombro de los chicos, una voz les pregunta sobre el lugar, y tras explicar el aspecto relajante de los baños públicos, la criatura –que por cierto tiene la forma de un wombat rosa, con un corazón al costado– se ofrece para defender su mundo, pero el pánico aborda a los chicos, quienes intentan alejar al ser rosa. El alboroto llama la atención del pequeño Yumoto Hakone, quien adora las cosas pachoncitas, y no duda ni un minuto en lanzarse sobre el aterrorizado animal, iniciando una persecución hasta las afueras de los baños.

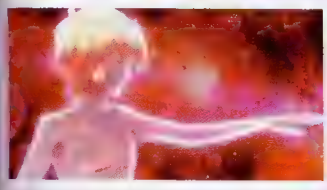
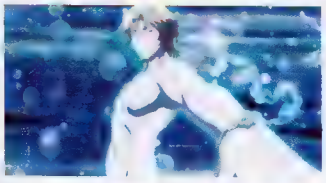
Tras toparse fugazmente con los tres miembros del consejo estudiantil, a quienes Yufuin apoda como "el trío dorado" (el tipo todo lo relaciona con ingredientes de oden), los jóvenes se dirigen al colegio Binan; en él se encuentra Kazutake Chiku, un estudiante con pésima autoestima que no se siente parte del sistema (de este tipo hablaremos más adelante), parece que será un día común y corriente, especialmente para el salón 3.C, ¡pero oh sorpresa!, ya que el profesor Tawarayama (con pinta de poseso) llega al salón cargando al extraño wombat rosado. Por más raro que parezca la clase sigue su curso hasta el final, cuando el profesor pide hablar con la pareja de amigos, quienes tratan de evadirlo maratónicamente, no sin antes continuar con su argumento sobre el chikuwabu, y derribando a Kazutake en el proceso; afortunadamente, Yumoto llega y el ser desiste, más por miedo del chico efusivo que por otra cosa.

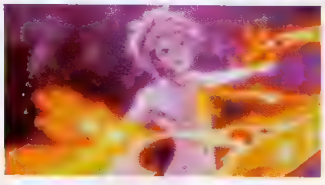
> Parte de la campaña publicitaria de la serie comprende la creación –por parte de la empresa Anipani Co.– de un videojuego para sistemas Android e iOS, el cual está disponible desde el mes de febrero, en la modalidad *free to play*.

Los muchachos llegan al salón que usan de club no oficial, en él se encuentran sus compañeros, Io, que es un millonetas que disfruta jugar en la bolsa de valores y perder dinero, y Ryuu, un rompecorazones aficionado a las citas; los cuatro forman el Club de Defensa de la Tierra, un grupo de vagos que sólo se dedican a perder el tiempo. Regresamos con Kazutake, quien se dispone a tomar su aburrido almuerzo, recordando cómo los chicos platicaban del ingrediente chikuwabu, sintiéndose tan poca cosa como ese ingrediente, se sumerge en su miseria, no sin antes ser poseído por una fuerza misteriosa (esto se pone interesante).

Mientras tanto en el club, el profesor llega (junto con Yumoto y el wombat) para desplomarse por el esfuerzo

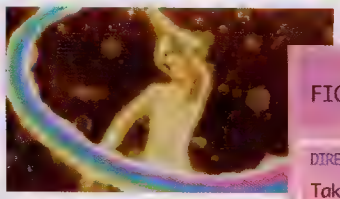
El manga *Binan Koukou Chikyuu Seifuku-bu Love!*, editado desde octubre del año pasado, es en realidad un spin-off inspirado en la serie y no al contrario. Ideado por **Umatani Kurari**, fue lanzado por Pony Canyon como un preestreno de la historia original a manera de promoción, lo que creó grandes expectativas con respecto a la serie de TV.



de perseguir a los chicos –a los adultos mayores no se les da eso de correr como enajenados–. Pensando que está muerto, se acercan al cuerpo, el cual se recupera repentinamente y el ser rosadito se pone enérgico; él es un guardián que debe proteger este planeta por amor y los chicos serán sus ayudantes quieran o no, para lo que les obsequia (a la de a fuerza) cinco pulseras con un ridículo corazón, a las que llama Pulseramor (¡dios, qué ñoño!), con las cuales se convertirán en los herederos del trono del amor, Battle Lovers! (vamos, ríanse, es chistoso) justo a tiempo para enfrentar a Kazutake, quien ha sido convertido en un monstruo chikuwabu con muy mal genio –y que chorrea caldo de oden ardiente–. Repentinamente y sin control de sus actos, los chicos comienzan a recitar un lema de chica mágica, para después, al grito de "Love Making" ser transformados por las Pulseramor en guerreros con lindos trajecitos de colores, bastón mágico incluido; ahora ellos son Lover Scarlet!, Lover Cerulean!, Lover Epinard!, Lover Sulfur! y Lover Vesta!, los guerreros del amor que defenderán la Tierra de sus enemigos.

Así comienzan las aventuras de este club de chicos lindos; sus andanzas como guerreros mágicos los llevarán a tener múltiples enfrentamientos contra sus némesis, "El Club de la Conquista de la Tierra", dirigidos por un curioso (y adorable) puercoespín verde. ¿Podrán defender al mundo sin provocarles ataques cardiacos a sus fans, por sus nada pudorosas transformaciones? Sólo el tiempo y el loco del guionista lo decidirán.



ME RÍO CONTIGO, NO DE TI...

Es maliciosamente encantador escuchar los "intentos" de los personajes por emular los típicos gritos de batalla las Mahou Shoujo, o escuchar explicaciones bobas de por qué los chicos se saben los monólogos antes y después de la contienda (aunque al final todo se explica por la típica magia), es más que evidente el intento de los guionistas por destrozar –de la manera más divertida–, cada elemento del género, y por supuesto no podían faltar las referencias a la icónica serie ***Sailor Moon*** –muy a pesar de sus fans–, ya que las secuencias de transformación son el émulo literal de dicho clásico, incluido (para deleite de las televidentes) el agasajo visual de la ropa cubriendo poco a poco los atractivos cuerpos de los chicos, acompañados de sensuales, y a veces, afeminados movimientos corporales. Simplemente el añadido del wombat rosa es una evidente parodia a la querida gatita Luna de ***Sailor Moon***, aunque un tanto más rechoncho y... ah, cierto, rosadito.

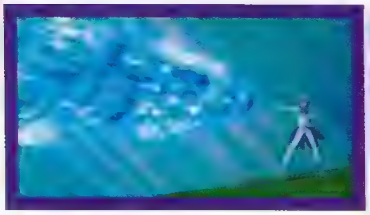
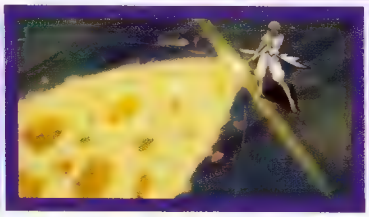
De entre la gama de opciones que la temporada invernal nos trae este año, ***Cute High Earth Defense Club Love!*** tiene ese toque de originalidad que los televidentes buscan en cada temporada de estrenos, una originalidad por demás irónica, si pensamos en su origen como parodia de un género tan popular. Lo cierto es que desde su estreno, el pasado 7 de enero, se ha ganado el gusto de la gran mayoría de los fans –principalmente entre el público fujoshi–, así como el odio de los y las más puristas, que ven a los personajes como una burla. Ya sean peras, dátiles o sandías maduras, les recomiendo darle una oportunidad a esta serie; si para ti es un buen o mal chiste, entonces aplica lo que se hace con los chistes, "ríete de él, a más no poder", wiiiiiiiiiiiii...

FICHA TÉCNICA

DIRECTOR: Shinji Takamatsu
COMPOSICIÓN: Michiyo Yokote
GUION: Michiyo Yokote
STORYBOARD: Shinji Takamatsu
MÚSICA: Yamazo
DISEÑO DE PERSONAJES: Masakazu Ishikawa
DIRECTOR DE ARTE: Masatoshi Muto
DIRECTOR DE ANIMACIÓN: Hiromi Suzuki
DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA: Yasuyuki Itou
EDICIÓN: Toshihiko Kojima

SEIYUUS:

WOMBAT: Mugihito
YUMOTO HAKONE: Kazutomi Yamamoto
ATSUSHI KINUGAWA: Kotaro Nishiyama
RYU ZAO: Toshiki Masuda
EN YUFUIN: Yuichiro Umehara
IO NARUKO: Yusuke Shirai
KAZUTAKE CHIKU: Akira Ishida

© Diomedéa/2015

Rie Kugimiya

EL TRABAJO DE THE QUEEN TSUNDERE

Por Chibi-Chío

[illegible] **Rie Kugimiya** [illegible] cuentos de [illegible] favorito es na[illegible] clarito, su [illegible] armoniosa [illegible] llaman La [illegible]

De[illegible] ***Excel Saga*** [illegible] diamas y videojuegos.

Desde los primeros Seiyuu Awards estuvo nominada, en la segunda edición de estos premios ganó en la categoría Mejor Actriz de Reparto por Mitsuki Saiga y en la tercera edición con Aisaka Taiga por mejor actriz principal.

En 2012 se supo que iniciaría su carrera en el mundo de la cantada, fue el 20 de junio cuando lanzó el disco ***Kokohadoko***, el cual contenía seis canciones: ***How I feel***, ***Hane Uta Ai Hito***, ***Foret Noire***, ***Yume no Naka***, ***Wonder*** y ***Orange***, compuestas por varios artistas como **Hajime Kikuchi**, **Tomohiro Nakatsuchi**, **Aki Hata**, **Masayuki Fukutomi** y **Mine**. Cabe destacar que ya tenía varias cancioncillas interpretadas para los opening y ending de algunos animes.

LA CHICA DE LAS MIL VOCES

Muchos la encasillan como la tsundere Rie porque fue la encargada de la voz de Shana, Louise, Nagi y Taiga, conocidas como las tsunderes más famosas: las cuatro tsunderes maravilla.

A pesar de ello, ha demostrado que no sólo hace voces aniñadas y chillonas sino que es capaz de reproducir una amplia gama de voces, desde una adulta madura hasta una tierna mascota. Se ha ganado el cariño del auditorio y es que han sido 17 años de trayectoria, de los cuales te presentaremos algunas de sus interpretaciones:

Yukari (***Excel Saga***), Cyberdoll Rena (***Hand Maid May***), Ikhny Allecto (***Candidate for Goddess***), Sayo Kotobuki (***GALS!***), Mina Sawada (***Figure 17***), Iwaki Rizel (***Rizelmine***), Murata Futaba (***Shingu: Secret of the Stellar Wars***), Brigetta (***Gravion***), Delmo (***Cosplay Complex***), Anetta (***MegaMan NT Warrior***), Koboshi Uematsu (***Pita Ten***), Tio (***Konjiki no Gash Bell!!***), Nyanko (***Astro Boy***), Hotaru Imai (***Gakuen Alice***), Kota Shingyoji (***Midori no Hibi***), Alisa Bannings (***Mahou Shoujo Lyrical Nanoha***), Monica Adenauer (***Yakitate!! Japan***), Victoria (***Busou Renkin***), Sabato-chan (***Bokusatsu Tenshi Dokuro-chan***), Kouya Sakagami (***Loveless***), Peter (***Trinity Blood***), Ikuto Noguchi (***Digimon Savers***), Masako Hara (***Ghost Hunt***), Kagura (***Gintama***)... Ah, se me va el aire...

de la Vallière de ***Zero no Tsukaima***; a Nagi Sanzenin en ***Hayate no Gotoku!***; a Aisaka Taiga en ***Toradora!*** y ***Toradora!: Bentou no Gokui***; así como a Mei en ***Arashi no Yoru ni***, animación por computadora.

Continuamos... Lotte (***Lotte no Omocha!***), Nena Trinity (***Mobile Suit Gundam OO***), Mikan y Kaori Katsuragi (***Rental Magica***), Yoshi (***Bokurano***), Mimi (***Mnemosyne***), Miharu Rokujo (***Nabiki no Ou***), Katagiri Yuuhi (***Akaneiro ni Somaru Saka***), Mika Kujiin (***Kanamemo***), Happy (***Fairy Tail***), Toramaru Utsunomiya (***Inazuma Eleven***), Hysterica (***Dance in the Vampire Bund***), Rose (***Dragon Crisis!***), Cassie Lockheart (***Freezing***), Rise Kujikawa (***Persona 4: The Animation***), Iori Minase (***The Idolm@ster***), Airi (***Robotics;Notes***), Satoru Wamiya (***Red Data Girl***), Chocotan en ***Chocotan!*** (corto animado), Aguri Madoka (***Doki Doki! PreCure***)... Y la lista sigue...

Alphonse Elric en ***Fullmetal Alchemist*** y ***Fullmetal Alchemist: Brotherhood***; en ***Bleach*** interpretó a Karin Kurosaki, Nemu Kurotsuchi y a Lily; a Touko Matsudaira en ***Maria-sama ga Miteru*** (temporadas 2 a 4); a la singular Shana en todas las temporadas de ***Shakugan no Shana***; en Rosario + Vampire y Rosario + Vampire Capu2 interpretó a Mizore Shirayuki; a la chillona Louise Françoise le Blanc

Sus trabajos más recientes han sido: Sugar en ***One Piece***, Nora de ***Noragami***, Urisu en ***Selector Infected WIXOSS***, Tet de ***No Game no Life***, Sena Kuroi de ***Mangaka-san to Assistant-san to***, Suzuya Juuzou de ***Tokyo Ghoul***, Anne de JoJo's ***Bizarre Adventure: Stardust Crusaders***, Yuki Kataoka de ***Saki: Zenkoku-hen***, Chronoire Schwarz en ***Witch Craft Works***, Kirie Konami en ***World Trigger***, Matsuri Kagami en ***Girlfriend***, Sora en ***Trinity Seven***, Rino Juse en ***Danna ga Nani wo Itteiru ka Wakaranai Ken***, y por último en ***Kekkai Sensen***... Sumándole a todo esto su participación en películas animadas y OVA's.

En cuanto a videojuegos ha estado en: ***Final Fantasy IV***, ***Luminous Arc 2: Will***, ***Pangya***, ***Persona 4***, ***Red Thread***, ***Tales of Symphonia: Knight of Ratatosk***, ***The idolmaster***, ***Xenosaga***, ***Elsword Online***, ***Asura's Wrath***, ***.hack//Link***, ***Elsword***, ***Umineko no Naku Koro ni ~Majo to Suiri no Rondo~***, ***X-Blades***, ***Yakuza*** (series), ***Mugen Souls Z***, ***Tears to Tiara II***, ***Super Heroine Chronicle*** (incluye heroínas de diferentes animes); entre muchos más.

Ésta fue sólo una probadita de su trabajo y es que son un sinfín de personajes hechos y por hacer gracias a esta singular chica.

OTROS TRABAJOS

Rie participó en Project VAOL (***Voice Act Out Loud***), grupo conformado por actores de doblaje, con motivo del primer aniversario del terremoto y ***tsunami*** de Tohoku.

Formó parte del tomo 26 del manga ***Kingdom***, en la versión redibujada, en el que participaron más de mil personas para batir un nuevo récord Guinness: el manga dibujado por más personas. En mayo de 2012 comenzó el reto, en diciembre se dio la noticia, superaron el récord con 1,087 personas que apoyaron la causa.

En ***Pokemon Mystery Dungeon: Magnagate and the Infinite Labyrinth***, sustituyó a **Ikue Otani** para darle voz a Pikachu.

En ***Tamagotchi! Miracle Friends***, anime de mascotas virtuales creadas por Bandai, participó dando vida a Mametchi.

Ha puesto la voz a las Mugen Puchi Puchi Moe, que son llaveritos en forma de esas adictivas burbujitas de plástico, ésas que envuelven y protegen cosas.

Personal Taste

MALENTENDIDOS POR TODAS PARTES

Por Chibi-Chío

PERSONAL TASTE, ADAPTACIÓN DE LA NOVELA HOMÓNIMA DE **LEE SE IN** (2007), SE TRANSMITIÓ DEL 31 DE MARZO AL 20 DE MAYO DE 2010. CONTÓ CON LA PARTICIPACIÓN DE LOS DIRECTORES **SON HYUNG SUK** Y **NO JONG CHAN**, CON GUIÓN DE **KIM HEE JU** Y CON UN TOTAL DE 16 CAPÍTULOS.

UNA CHICA DESPISTADA VS. UN CHICO ORDENADO

Un hogar desordenado, una mañana, una chica despierta y ve que ya es tardísimo, recibe la llamada de alguien que le pide que no use sus típicas sudaderas y tennis sino que se vista decente. Ella es la diseñadora Pak Gae In, huérfana de madre, pero hija de un prestigioso arquitecto.

Sus padres querían que su vida fuera como un brillante día claro y por eso le dieron el nombre de "Gae In" que significa "claro y personal", pero en los últimos 29 años una sombría lluvia ha caído diariamente. Así que piensa que ha llegado el día en que todo eso cambie, se arregló toda bonita y ¡zaz!, se arruinó el momento; al final salió normalona.

Por otro lado, tenemos un cuarto bien arregladito y elegante, es de un joven apuesto llamado Jeon Ji Ho, él es arquitecto y dormía al lado de una jovencita, ella simplemente se metió en su cama sin su consentimiento; se supone que es su prometida –o al menos ella lo asegura–, pero da la casualidad que a Ji Ho no le interesa.

UN TROPEZÓN INSOSPECHADO

A estos dos se les hizo tarde; la primera se quedó dormida y al segundo se le quedó atorado su carro en el estacionamiento –para colmo lleva una maqueta–, entonces no les queda otra opción que irse en taxi... Y el encuentro se da.

Ji Ho y Gae In hacen la parada al mismo taxi y al mismo tiempo los dos intentan abrir la puerta, lo que da un enfrentamiento, pero alguien más les gana el taxi. Al final toman el autobús y quién sabe cómo, pero él toca las torneadas pompis de Gae In y ella igual lo manosea, por lo que la maqueta de Ji Ho resultó gravemente dañada; Gae In huye.

Cuando cada quien llega a su destino, quién se imaginaría que era el mismo lugar... Gae In se encontraba en la planta baja exhibiendo y tratando de vender muebles para solteros diseñados por ella, mientras que en el primer piso se llevaría a cabo una presentación en la cual Ji Ho participaría debatiéndose con un tal Chang Ryul –dizque novio de Gae In–, quien al ver cómo su enemigo trataba de arreglar su maqueta le dice que no es necesario trabajar tan duro en componer eso, y le da una invitación tanto a Ji Ho como al asistente de éste para su boda... ¿Gae In se casará con el tal Chang Ryul?

Ha llegado el momento, Ji Ho, el representante de la firma M, y Chang Ryul, de Mirae, dan a conocer sus propuestas. La presentación de Chang Ryul tuvo algunos problemas mientras que la de Ji Ho fue todo un éxito; sin embargo, el ganador fue Chang Ryul. Al terminar la premiación, el ganador baja a ver a su novia porque tenía algo importante que decirle.

Él se arrodilló y Gae In pensó que le propondría matrimonio, pero... ¿No se supone que le entregó una invitación para su boda a su contrincante? En eso apareció Ji Ho a reclamarle a Chang Ryul, quien se fue diciéndole a la pobre chica que la llamaría después. Gae In se enoja porque se arruinó todo, le dice a Ji Ho que interrumpió un momento especial, que Chan Ryul le propondría matrimonio, entonces Ji Ho entendió todo, Chang Ryul la engañaba y se casaría con otra... Y da la casualidad que la mejor amiga de Gae In, In Hee, se casará al día siguiente.

© Lee Se In/2010

UN CORAZÓN DESTROZADO

En casa de Gae In, ella y sus dos súper amigas (Yeong Seon e In Hee), platicaban de la proposición que le iba a hacer Chang Ryul. In Hee se sorprendió por tal declaración, por lo que le marcó a Chang Ryul para reclamarle por qué no le ha dicho nada a Gae In. Así es... Esa chica le robó el hombre a su mejor amiga.

Para "solucionar esto", Chang Ryul citó a Gae In para hablar de ese asuntillo, pero al final lo único que le dijo fue "terminemos, no te amo, sólo sentí compasión"... Tsss, después de semejante rompimiento Gae In se fue con su mejor amigo, Won Ho, y se embriagó, y su "amigo" la llevó a un motel y casi la viola, lo bueno fue que se dio cuenta y le dio su merecido.

Pero en ese mismo hotel estaba Ji Ho, aquel muchachito de la maqueta. Andaba en el mismo lugar porque fue a abandonar a su "amigo" que igual andaba borracho y vomitado. Como era de esperarse, otra vez se volvieron a ver Gae In y Ji Ho; la primera estaba con otro hombre y el segundo pues... Pues también estaba con un hombre... Gae In simplemente se imaginó que Ji Ho era gay.

Por fin llegó el día. Yeong Seon (la súper amiga de Gae In) llegó al lugar del evento y se dio cuenta de toda la verdad, por lo que trató de detener a Gae In para que no viera ese repugnante acto, pero ya era muy tarde, Gae In entró en ***shock***, lo curioso fue que ni siquiera tuvo el valor de reclamarle a su exnovio y ex mejor amiga... Al contrario, ella se disculpó por arruinar la boda (tan inocente la niña)...

SANGGOJAE

Dejando de lado el amor y las decepciones, tenemos que hay una convocatoria donde los mejores proyectos arquitectónicos serán usados para la creación de la Galería de Arte DAAM. Después de que Ji Ho fracasara, decidió entrar a la competencia. Por fuentes cercanas se entera que en un principio dicho proyecto le fue encomendado a Park Chun Han (famoso arquitecto y padre de Gae In), pero él simplemente no aceptó.

La duda es ¿por qué fue elegido? La respuesta es simple, porque este señor construyó una casa magnífica (que al final quedó a medias), esa casa es Sanggojae, vivienda que habita su hija. Ji Ho y su empresa se dieron a la tarea de investigar y se enteraron que el señor estaba en el extranjero y que su hija vivía sola, y que esa hija es Gae In.

que la ayude y por azares del destino la chica le subarrenda una habitación; pero no fue nada fácil convencerla.

La cosa estuvo así: Yeong Seon la convenció de rentarle, ya que el chico es gay y es fantástico tener un amigo gay (las dos creen eso por ciertos malentendidos que se siguen dando). Algunas cosas divertidas pasan, como una diarrea inesperada, toallas sanitarias a la orden del día, paños menores de vez en cuando, borracheras interesantes; entre muchas cosas más.

Conforme pasa el tiempo, Gae In se va enamorando de su amigo, a pesar de que es gay y daría todo por él; su ex tratará de recuperarla, mientras que su examiga intentará conquistar a Ji Ho. En fin, todo un enredo que quién sabe cómo termine... A pesar de sonar como una historia para cortarse las venas, es bastante divertida si la ves... No lo dudes, las risas serán más que las lágrimas, porque el amor todo lo puede.

UN AMIGO GAY ES GENIAL

Después de tanto lloriqueo, Gae In decide salir adelante, pero viene otra mala noticia: su "amigo violador" pidió prestado un total de 10,000,000 won a su nombre. La chica recibió un aviso de advertencia, por lo que trató de contactarse con Won Ho pero sin resultados; lo malo fue que recibió una llamada de su padre, éste adelantaría su regreso.

Pero, ¡oh sorpresa! Ji Ho va a visitarla, la ayuda a atrapar al prófugo pero sin resultados. A Gae In se le hace sospechoso

CHIBI-CURIOSIDADES

[redacted]

FICHA TÉCNICA

GÉNERO: comedia, romance
HISTORIA ORIGINAL: Lee Se In
PRODUCCIÓN: Han Hee
DIRECCIÓN: Son Hyung Suk y No Jong Chan
GUION: Kim Hee Ju
CAPÍTULOS: 16

REPARTO:

PARK GAE IN: Son Ye Jin
JEON JI HO: Lee Min Ho
HAN CHANG RYUL: Kim Ji Suk
KIM IN HEE: Wang Jo Hye
NA HYE MI: Choi Eun Seo
LEE YEONG SEON: Jo Eun Ji

TAIYOU NO PROMIA: FLOWERING DAYS

DISIPANDO LA OSCURIDAD DEL MUNDO

Por Chibi-Chio

TAIYOU NO PROMIA: FLOWERING DAYS ES UN VIDEOJUEGO PARA PC Y ES EL GAME DEBUT DE SEVEN WONDER. LANZADO AL MERCADO NIPÓN EL 27 DE MAYO DE 2011, FUE ILUSTRADO POR **TAKEYA MASAMI** Y **KAWAHARA MAKOTO**, LA ILUSTRACIÓN CHIBI FUE DE **IKUTA TAKANON**, MIENTRAS QUE LOS ESCENARIOS CORRIERON A CARGO DE **SHITAHARA SHOU, SHIIHARA SHUN, MURATANI HIDETO** Y **LIME MINT**.

Aquí encontrarás aventura y fantasía, con unos personajes adorables y un diseño espectacular. La trama comienza así: Kodama es un joven normal o al menos eso aparenta, pero algo curioso es que no posee ningún recuerdo y aparece en una calle de Milsant, con un bebé en brazos.

LA CIUDAD DEL SOL

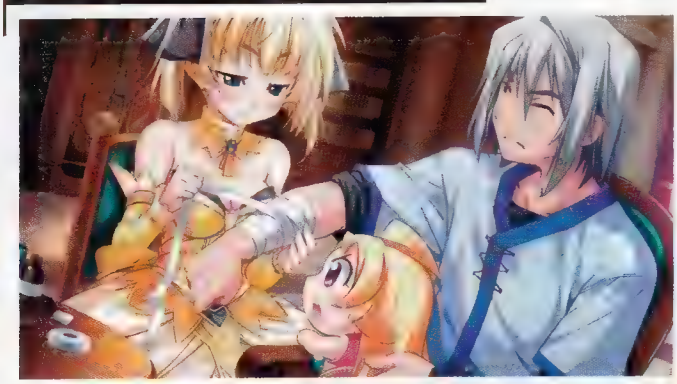
Milsant está bendecida con buenas tierras, áreas verdes magníficas, cristalinos lagos y ríos y una luz solar que resplandece en el lugar, es la Ciudad del Sol. Sus habitantes utilizan unos chibi-dispositivos portátiles y misteriosos para hacer uso de la luz solar, y no sólo eso, también sirven para convertirla en diferentes cosas.

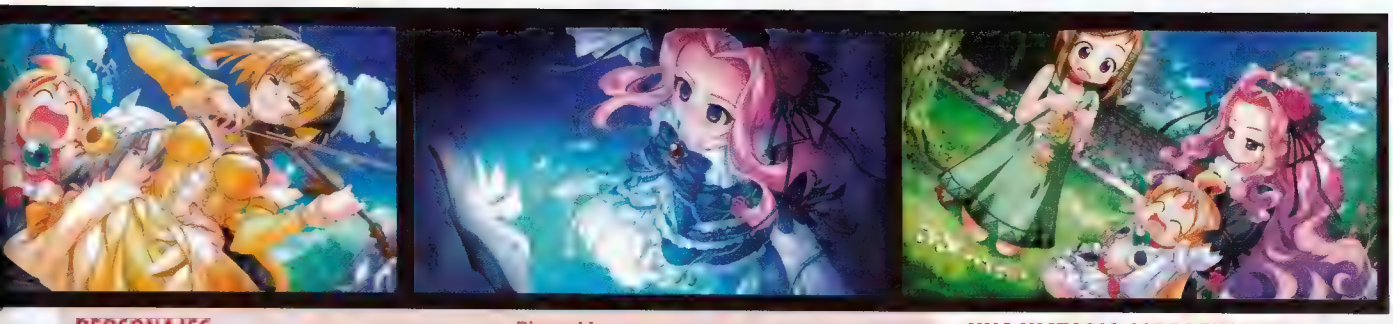
Esta peculiar ciudad se divide en seis: Irisha, Lily, Arkus, Roselia, Jewellip y Ranbel; cada parte es gobernada por una sacerdotisa, quien se encarga de proteger y mantener la paz del lugar. Las sacerdotisas sirven a Promia, la diosa del sol, y son conocidas como las "Six Flowers", pues poseen poderes provenientes de los seis grandes árboles.

Nuestra historia comienza cuando Kodama, el protagonista, es perseguido por los guardias. Algo curioso es que él no tiene idea de lo que pasa, ni siquiera sabe quién o qué es él; además de que está pegado a un bebé –¡muy bonito!–, por lo que es confundido con un secuestrador de infantes.

Todo parece indicar que la criaturita es la diosa del sol y Kodama es ahora su niñera. Pero, al aparecer Kodama con el bebé, la ciudad Milsant es cubierta de oscuridad. Kodama se topa con Flarerouge, la sacerdotisa más fuerte de las seis flores, quien perdió sus poderes por culpa de un ser malvado llamado Gisele, quien sirve a Rinowahl.

Gracias a Kodama, Flarerouge logra recuperar sus poderes y aquí comienza la aventura, ahora estos dos tendrán que aventurarse en un viaje para recuperar la luz que iluminaba a Milsant. Buscarán a las cinco sacerdotisas para pedir su ayuda.





PERSONAJES

Taiyou no Promia se divide en tres arcos y a la vez éstos se dividen en dos rutas, por lo que varios personajes te acompañarán, entre ellos, obviamente, las sacerdotisas que te relatarán la leyenda que envuelve a la ciudad. A medida que se completa cada ruta, un breve fragmento de una historia paralela aparece. Para entrar en ambiente te presentaremos a los personajes principales:

Amari es la sacerdotisa de Ranbel, es una chica muy sabia, vive en una biblioteca y su afición son los cuentos para dormir a los niños; pero no todo en su vida son los libros, le encanta nadar y puede respirar bajo el agua debido a herencia genética de su familia.

Gisele, quien atacó a Flarerouge, es una chica silenciosa y es más poderosa que las seis flores. Es responsable de la liberación de las criaturas oscuras, por órdenes de Rinowahl. Algo curioso es que es hija de Eco, pero ¿quién es Eco?

Nina, la torpe, es la sacerdotisa de Lily y capitana de la guardia que persiguió a Kodama por robar niños. A pesar de ser brillante, es algo tontita. Es una capitana honesta, que quería convertirse en chef de la realeza pero por su fuerza sobrenatural optó por entrar al departamento policiaco.

Rinowahl es maestra de Gisele, su verdadero nombre es... Rino Reno... Además, se dice que es la líder de las seis flores y la sacerdotisa de la parte Irisha. Aquí uno entra en contradicción, ¿es buena o mala o es mala pero se hace la buena? En fin, es chibi, traviesa y siempre lleva dos ositos de peluche.

Elegano es la sacerdotisa de Roselia, es una chica elegante, hermosa y de la nobleza. A pesar de ser noble, le encanta pasearse por el pueblo e incluso entretiene a los niños. Ella y Flarerouge no se llevan muy bien que digamos, pero se toleran. Elegano tiene una hermana mayor llamada Erosena, a la cual trata empalagosamente.

Flarerouge es la más fuerte, es la sacerdotisa de Arkus, es trabajadora y diligente, con un fuerte sentido de justicia. Es la más leal a Promia; a pesar de ser doña bondad, es impulsiva... Tendrá las mejores intenciones, pero no piensa antes de actuar.

¿UNA HISTORIA SORPRENDENTE?

A pesar de parecer la típica historia: atrapar al malo por inundar de oscuridad a la sociedad; no es algo tan simple. Tiene una trama un tanto compleja e interesante, te das cuenta quién es el bueno y quién es el malo. No hablaremos más ya que eso sería dar muchos ***spoilers*** y qué mejor que nuestros lectores experimenten esa sensación de sorpresa.

THE CANDY SPOOKY THEATER

MÁS ALLÁ DEL TERROR

Por Alex B.

AMANTES DE LO *CREEPY* Y LO GÓTICO, HE AQUÍ UN GRUPO QUE HA LLEVADO A SU MÁXIMA EXPRESIÓN ESTOS CONCEPTOS, BRINDÁNDONOS UN ESPECTÁCULO VISUAL UN POCO PERTURBADOR Y FUERA DE LO CONVENCIONAL. ME REFIERO NADA MÁS Y NADA MENOS QUE A **THE CANDY SPOOKY THEATER**, LA BANDA QUE HOY ES CENTRO DE NUESTRA ATENCIÓN.

CREANDO A LA HORDA DEL MAL

Esta banda perteneciente a la corriente visual-kei, apareció en la escena musical en el año 2003, con **Jack Spooky** como vocalista, **Peggy** en el bajo y **Zull** en la guitarra.

Jack y Peggy habían estado juntos en la banda **Dororo**, donde tenían los nombres de **Shati** y **Nigongo**, respectivamente. Aunque estos dos personajes fueron los [illegible] de la proeza, ese mismo año se les unió Zull, a quien Peggy había conocido cuando tocaron como músicos invitados en **Art Marju Duchain** (donde [illegible] **Yuzuru**). Pronto se definió [illegible] que trataba de [illegible] y hacer tributo al concepto ***Comical Horror Halloween Party***, y que [illegible] por el trabajo del famoso cineasta **Tim Burton**.

INICIA LA CARRERA DEL TERROR

En el año 2004 la banda lanzó su primer sencillo, ***Pumpkins Scream in the Dead of Night Parade***, que contó con un total de 1,000 copias y fue auspiciado por su propio sello discográfico llamado Candy Makers.

Pero como en el mundo de la industria musical a veces hay que ser agresivos, para el año 2005 la banda [illegible] a promocionar los eventos Party Monster Collection, en donde ellos y otras bandas pequeñas deleitaban al público —cabe destacar que quien patrocinaba estos eventos era la propia banda—. En septiembre de ese mismo año comercializaron su segundo sencillo, ***Wonderland***, y en octubre el tercero, ***Murderland***, comenzando así lo que sería una fructífera carrera musical.

En el 2006 se unieron a **Sugar** y **Calmando Qual** con el fin de lanzar un álbum y realizar una gira; además, se presentaron en diversos eventos visual-kei y góticos, y en julio lanzaron un sencillo más, titulado ***The Bedroom***. Por fin, en septiembre tuvieron su primer concierto ***one-man***, en el que distribuyeron su primer DVD gratuito, que contenía su PV número 1 y algunos videos de sus presentaciones en vivo.

En 2007 realizaron su segundo one-man, titulado ***Living Dead Spooky Doll's Family In The Rock 'n Child's Spook Show Baby***, en donde repitieron la fórmula del DVD gratuito con gran éxito. En mayo del mismo año ocurrió lo que tanto ansiaban, realizaron su debut internacional con una gira organizada por Tainted Reality por la Costa Este de Estados Unidos, donde tuvieron tres fechas de concierto; aunque las malas noticias pronto se avecinaron, pues Zull, el guitarrista, decidió abandonar la agrupación tras su último concierto en territorio americano, bajo la premisa de que ya no tenía los ánimos suficientes para continuar en el grupo.

TIEMPO DE RELEVOS

En vista de la situación y de que Peggy y Jack querían seguir en el medio, el 3 de julio del mismo año anunciaron que su nuevo guitarrista sería **Kiddy Skeleton**, y que su debut se llevaría a cabo durante un concierto planeado para el 1 de septiembre, en donde se distribuyó su primer single en compañía del nuevo integrante, cuyo título fue ***Prince of Darkness***.

Para el año 2008, además de emprender una gira por Europa –que incluyó lugares como Alemania, Finlandia y los Países Bajos–, la banda había planeado la grabación de su nuevo disco, el cual fue titulado ***Scarywonderland***, aunque debido a la salud de Jack tuvieron que posponer dicho evento, así como todas las presentaciones en vivo de la banda durante un tiempo. Conforme avanzaba la recuperación de Jack, en la página oficial de la banda se fueron dando informes sobre el avance de la salud del mismo, aunque inesperadamente también se dio a conocer que Kiddy Skeleton abandonaba la agrupación, dejando a la deriva a Jack y Peggy.

Una vez concluido el receso de la banda, en su página web oficial anunciaron que **Kal Bon Jr.** sería el nuevo miembro del grupo, y que además lanzarían su nuevo single ***La Dance Macabre***, a finales de 2009. En el 2010 la banda retomó el curso de forma definitiva, pues además de lanzar por fin su álbum ***Scarywonderland***, también dieron a conocer su nuevo sencillo ***White Nightmare***.

Sin duda, The Candy Spooky Theater es una banda sin precedentes que debes conocer, así que no te quedes con las ganas y síguelos, te aseguro no te arrepentirás.

RECOMENDACIÓN MUSICAL

KENJI TANAMACHI

Como una nueva propuesta musical, tenemos al cantante de ascendencia japonesa y de habla hispana, **Kenji Tanamachi**, joven talentoso que ha tenido la oportunidad de compartir escenario con varias bandas nacionales e internacionales, destacando su colaboracion con **Miyabi** y **Plastic Tree**. Actualmente forma parte del grupo **DTX** como vocalista y tecladista; próximamente incursionará como solista, con un disco que incluye temas de su autoría.

SHICHI-GO-SAN
LA MADURACIÓN DE LOS NIÑOS

por Chibi-Chio

UNA ETAPA IMPORTANTE EN LA VIDA DE LOS PADRES ES CUANDO SUS PEQUEÑUELOS COMIENZAN A CONVERTIRSE EN ADULTOS, PUES EN JAPÓN ESE PASO SE DA A MUY TEMPRANA EDAD YA QUE, COMO SABEMOS, ES UNA SOCIEDAD INDEPENDIENTE.

Shichi-go-san, que literalmente significa siete-cinco-tres, es un festival realizado cada año en el mes de noviembre, donde niños de tres y cinco años hacen acto de presencia, al igual que niñas de tres y siete años. Sus padres los visten con ropa tradicional y se congratulan en santuarios sintoístas o templos budistas. El motivo es sencillo, rinden gratitud y dedican algunas plegarias para la salud y buen vivir de sus hijos.

"EVOLUCIÓN ALEGÓRICA"

Se da un cambio; los menores de tres años, tanto niños y niñas, solían llevar el cabello cortito, después de la ceremonia eso queda atrás ya que podrán dejarlo crecer. A este rito se le conoce como ***Kamioki*** y tiene su razón de ser, que lamentablemente se ha quedado atrás y sólo es un acto simbólico.

Por otro lado tenemos el ***Hakamagi***, que es básicamente que los niños de cinco añotes, usan por primera vez un ***hakama*** (pantaloncillo holgado, tipo samurái) y finalmente tenemos el ***Obitoki***, que sólo aplica a las niñas de siete años; estas chiquitinas reemplazan su ***obi*** (cintillo del ***kimono***) de delgado a uno grueso.

Un regalito que se les ofrece a los pequeñines son los dulces ***Chitose Ame*** (significa mil años), que son caramelotes largos y delgados de color rojo y blanco (colores de la buena suerte); están hechos de arroz glutinoso, cebada y agua, y son colocados en bolsas decoradas con tortugas y grullas (animalitos con ciclos de vida largos), para asegurar la salud y longevidad de los chamaquitos.

BREVE HISTORIA

Este soberbio evento se realiza los 15 de noviembre de cada año, ya que se supone ese día es considerado como el más auspicioso de todo el año, esto según el calendario nipón; además es la fecha más afortunada del año según el ***ying*** y el ***yang***. Pero existe otra versión, muchos lo asocian con la fiesta de ***Ujigami***, la celebración de la cosecha de otoño. Y otra más banal es que 7 + 5 + 3 son 15, entonces por eso ese día fue elegido, aunque queda una duda, ¿por qué noviembre?

En fin, también se habla de que se festeja desde la era Taishou (1912-1926), pero igualmente se dice que se originó en el periodo Heian (794-1185), cuando los hijos de los nobles cumplían cierta edad y realizaban cierto rito frente a la sociedad; otros dicen que se creó el 15 de noviembre en el periodo Kamakura (1185-1333), cuando ese día el Shogun **Tokugawa Tsunayoshi** celebró el crecimiento y salud de su hijo **Tokumatsu**.

Con el paso del tiempo, los samuráis acogieron esta tradición, los niños eran rapados y hasta los tres años podían dejar que su melena creciera, los de cinco años podían usar el famoso hakama, y las niñas de siete cambiaban la cinta de su kimono. En el periodo Meiji (1868-1912) los vasallos adoptaron la tradición e incluso se incluyó el visitar los santuarios para ahuyentar los malos espíritus.

UNA TRADICIÓN REZAGADA

Como hemos mencionado, la tradición se ha deformado. En la actualidad a los pequeños ya no los rapan; se supone que a las niñas las visten con kimono mientras que los niños con el ***haori*** y pantalón hakama, además de cargar amuletos. Sin embargo, últimamente van vestidos tipo occidental y cuando se visten tradicionalmente, los turistas aprovechan para apreciar los atuendos.

Pero no todos acuden el 15 de noviembre, porque como sabemos, los japoneses suelen ser personas muy ocupadas, así que suelen ir al santuario el fin de semana cercano a ese día. Los santuarios Hie de Akasaka y Meiji en Harajuku son los más visitados para este festejo.

Otros rituales que celebran la madurez son el ***Jusan Mairi*** (13 de abril), por motivo de los 13 años de edad, acuden al santuario a dar gracias por la mayoría de edad y oran para tener conocimiento y buena fortuna. Y el ***Seijin-shiki*** (15 de enero) por los 20 años, que es la edad en la que oficialmente son adultos; ahora pueden embriagarse, fumar, conducir y hacer esas cosillas que los adultos ya pueden hacer. Sin duda alguna, Japón es un país con diversas costumbres que lamentablemente se han modificado pero tienen esa esencia que los caracteriza.

CHIBI-PLUS: NUMEROLOGÍA CLAVE

El 3, 5 y 7 son números clave en la cultura oriental, ya que los números impares son considerados como afortunados, además de representar las edades críticas en la vida del niño.

El tres es considerado un número de la suerte y el ***kanji*** es parecido al de ***nacimiento***. Además de que alude a las tres etapas de vida: nacimiento, matrimonio y muerte; el cinco hace referencia al pronombre ***yo***; el siete simboliza unión y esencia de vida.

BUZÓN

Por Angel Princess y Goji
E-mail: angelygoji@vanguardiaeditores.com

ILUSTRACIÓN
EDGAR MANJARREZ

¡Mina-san! Nuevamente tenemos la fortuna de leernos a través de estas páginas, y es que déjenme contarles que por fin pude convencer a Goji de darse una ducha este año, por lo que podré sacar mi colección de figuras de su recipiente antirradiación, sin temor de que se derritan por su hedor. ***–Angel, podrías dejar de ventilar mis hábitos dragonescos, además cuando uno es guapo el jabón resbala como las críticas.*** –¡Puag! ¡Y cuando la grasa supera al jabón, también resbala, dragón antihigiénico! ***–Eh jeje, tecnicismos, mi chava, simples y meros tecnicismos.*** –En fin, este dragón no aprende, pero aquí lo que importa son los lectores, así que leamos sus correos y roguemos que Goji le agarre el gusto al sagrado baño de cada día. ***–¿O sea, cómo?... –¡Ay, olvídalo!***

NAOKI DISHA LUZOVEC DÓMINE

¡HOLA!

Mi alias es Luka, me gusta el anime desde que tenía 3 años (TV abierta), no he visto mucho anime para considerarme experta, me encantan los doramas, pero me dan miedo los animes de terror. Espero poder tener muchos amigos, mi correo es: lukadisha@outlook.com. Facebook: LukaArcana y OdadeKimera. Atentamente, Naoki.

RE: ¡HOLA!

–¡Odades Naoki!, ten por seguro que yo seré tu primer amigo en Facebook, con su debida ración de tepache como pago, juar, juar. –¡Plaf! No seas pedinche Goji, o te daré una tunda titánica para la otra. ***–¡Auch!, tienes la mano pesadita Angel.*** –Gracias por tus comentarios Luka, en especial la cartita personal que enviaste, considérame tu amiga de ahora en adelante Yandi-chan (¡Wou, cuántos nombres tienes!). Nos leemos pronto, bye.

ESTEBAN WENCESLAO

HOLA ANGEL!

Mi nombre es Esteban Wenceslao, pero tú puedes llamarme Levi Ackerman. Como te darás cuenta, me encanta el anime ***Shingeki no Kyojin***; me gustaría mucho que hicieran una reseña del crossover de universo Marvel y ***Shingeki no Kyojin***, que aunque no me gustan mucho los cómics, me fascina el que mi serie favorita haya trascendido las fronteras y se codee con los superhéroes gringos, además de que este cómic/manga fue dibujado por un mexicano, siguiendo el guion de **Hajime Isayama**. Por favor, complázcanme con este capricho, les estaré eternamente agradecido.

RE: HOLA ANGEL!

–Compatriota Wenceblao... Wenchesbao... Wen... ¡Chirimbas! Mejor te digo Esteban. –Goji, apréndete los nombres de tus lectores. ***–Claro, como a ti no se te alengua la traba.*** –Esteban-kun, estamos de acuerdo contigo, es un orgullo que un artista nacional de la calidad de **Gerardo Sandoval**, engrandezca a los mexicanos dibujando un proyecto tan fascinante, y aunque ya tiene tiempo que salió a la venta, una mención nunca está de más. ***–¡Viva México, vivan los titanes, y viva yooo!*** –Ay, Goji, tú no cambias. ***–Ni lo haré, mi chava, ¡ajuaaaaa!...***

MARTHA ARIANA

¡HOLA GOJI!

Soy Martha y vivo en Guanajuato, tengo dos años de leer tu revista y me encanta, pero quiero platicarte que en una ocasión una profesora de mi secundaria (no diré el nombre, por respeto) les dijo a los padres de familia que su revista era mala, porque mencionan espíritus y dioses que no son de nuestra religión, y que tenían que romper las revistas de sus hijos. Mi mamá salió en defensa y le dijo que existen muchas religiones en el mundo, y que además de que hay que respetar otras formas de pensar, la educación tenía que ser laica y su argumento estaba mal, desde entonces la maestra no ha vuelto a mencionar el tema. Te agradezco que leyeras mi correo, y aunque no se publique le mando un beso a todos los que hacen la revista, en especial a **Judith D.**, por que a mi mamá y a mí nos dan mucha gracia sus comentarios y nos gustan sus artículos, junto con los de Lobo son los mejores de la revista.

¡HOLA GOJI!

Hola Martha, felicidades a tu mamá y a ti por su amplio criterio y educación. Hay que recordar que, en este país todo mundo puede expresar su opinión libremente, pero el atacar a un grupo en específico o ser intolerante con las distintas formas de pensar, puede derivar en aspectos negativos para la sociedad. ***–Y si esa señora te rompe tus revistas avísame y yo le rompo su...*** –¡Goji! ***–Su diploma de maestra, Angel, porque alguien así no merece enseñar.*** –Bueno Goji, no somos quién para decidir eso, pero lo cierto es que reprimir a los demás nunca es una buena opción, mejor respetemos para ser respetados. ***–Eso no te lo niego, mi chava.***

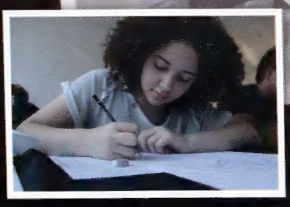
Hasta la próxima vez amigos y recuerden que también pueden leer los comentarios de Goji y de su amiga Angel Princess en la página de Facebook de ***Conexión Manga Oficial.*** ¡Matta ne!

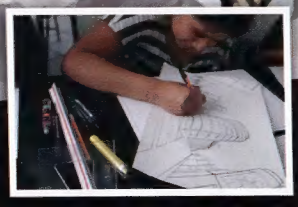
facebook.com/dibujarteschool

dibujarteschool.com

DIBUJARTE SCHOOL

HAZ VOLAR TUS IDEAS





A partir de marzo
¡ESTRENAMOS
INSTALACIONES!

Salvador Díaz Mirón No. 156, Col. Santa María la Ribera, México, D.F., 06400. Tel.: 55 14 14 10

Centro de Convenciones Tlatelolco
Eje Central
esquina Eje Dos Norte
www.expo-tnt.com
www.tnt-web.net
Tel: 26 16 23 00 55 18 37 02